enterbrain mook

ARCADIA EXTRA Vol.8

バーチャファイター4 ブルーブック ～アドヴァンスド フェイズ～

VIRTUAFIGHTER4 BLUE BOOK

-ADVANCED PHASE-

超えて
敗北の痛み
戦いと刻まれていく記憶
うごめく
勝利への渇望

みせろ
譲れない相手はいるか？
ならば、……
果てなく現れるライバル
拭いがたい苦い想い

VIRTUA FIGHTER 4 BLUE BOOK
～ADVANCED PHASE～

Contents

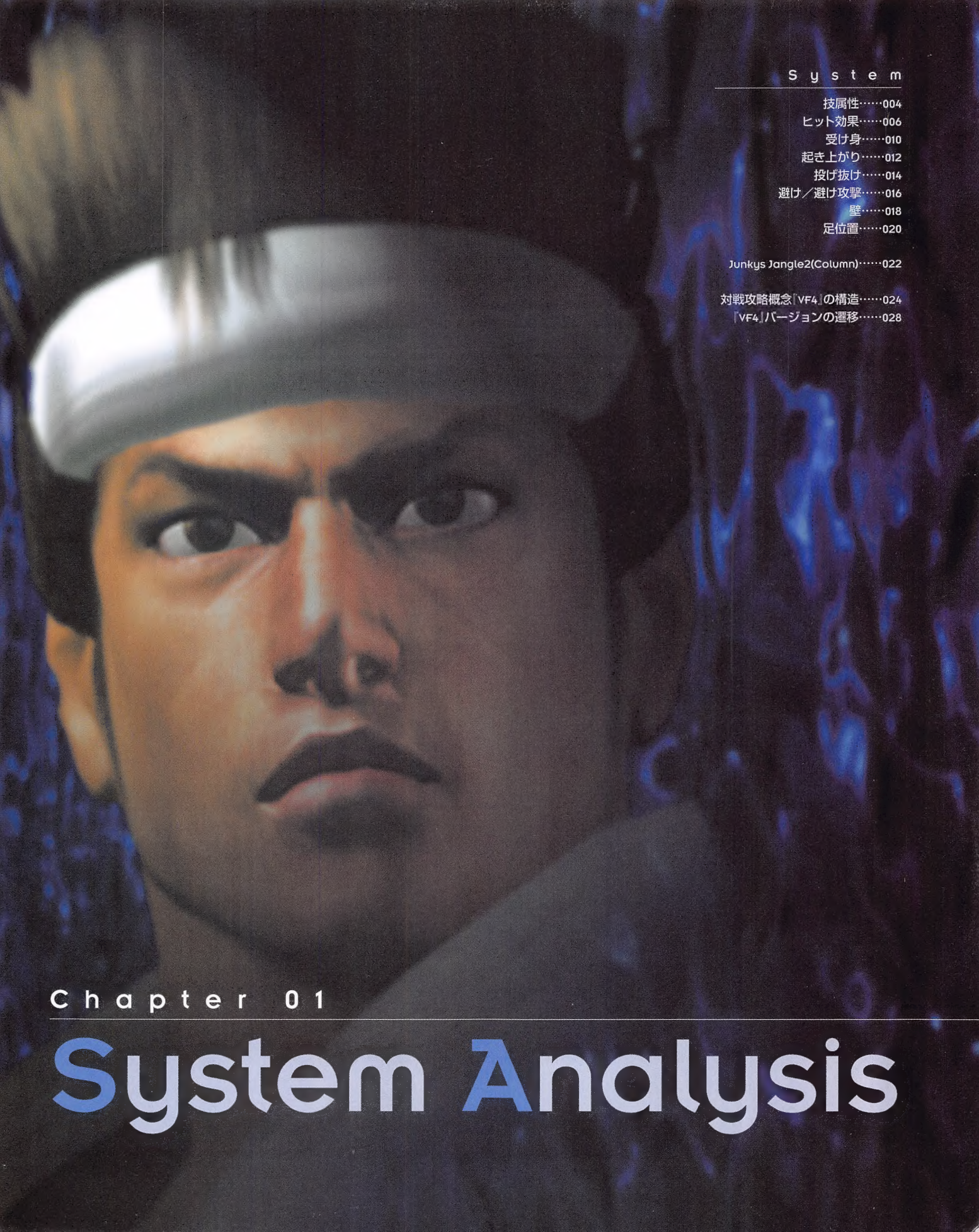
System Analysis & Introduction

System Analysis
- 技属性 004-005
- ヒット効果 006-009
- 受け身 010-011
- 起き上がり 012-013
- 投げ抜け 014-015
- 避け 016-017
- 壁 018-019
- 足位置 020-021

対戦攻略概念『VF4』の構造 024-027
VF4 バージョンの遷移 028
コラム
- JUNKY'S JUNGLE 2002 022-023
- 勝手にキャラクターファイル 099

Tactics & Technique

	Tactics	Beat the Rival	Technique & Data List
Akira Yuki / 結城 晶	030-033	86	102-103
Jacky Bryant / ジャッキー・ブライアント	034-037	87	104-105
Sarah Bryant / サラ・ブライアント	038-041	88	106-107
Lau Chan / ラウ・チェン	042-045	89	108-109
Pai Chan / パイ・チェン	046-049	90	110-111
Wolf Hawkfield / ウルフ・ホークフィールド	050-053	91	112-113
Jeffry McWild / ジェフリー・マクワイルド	054-057	92	114-115
Kage-Maru / 影丸	058-061	93	116-117
Shun Di / 舜帝	062-065	94	118-119
Lion Rafale / リオン・ラファール	066-069	95	120-121
Aoi Umenokouji / 梅小路 葵	070-073	96	122-123
Lei Fei / レイ・フェイ	074-079	97	124-125
Vanessa Lewis / ベネッサ・ルイス	080-085	98	126-127



System

技属性……004
ヒット効果……006
受け身……010
起き上がり……012
投げ抜け……014
避け／避け攻撃……016
壁……018
足位置……020

Junkys Jangle2(Column)……022

対戦攻略概念『VF4』の構造……024
『VF4』バージョンの遷移……028

Chapter 01

System Analysis

システム解析

技属性

本作におけるすべての攻撃には、必ず属性が存在する。そして、その属性を把握することで見えてくることもある。知識を吸収し、対戦に役立てよう。

Text : SHO

基本的な打撃の属性

攻撃的な行動のうち、ほとんどの割合を占める打撃技。それらには、さまざまな属性が設定されている。

その中で、最も基本的なものが、上段、中段、下段の三つの攻撃属性に分かれた、それぞれ異なる性質を持つ打撃技だ。これらの技の属性は、特にガードする側にとって重要な情報であり、個々の技の属性を覚えることで、相手の攻撃を防ぐことができる。

また、基本があれば必ず応用があるように、特殊な攻撃属性を持った攻撃も多数存在する。ここですべての知識を身に付け、対戦に役立ててほしい。

各キャラクターが持つ技のすべてに、攻撃属性が存在する。知識を身に付け、理論的にも武装しよう。

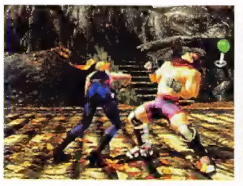
立ちガードでしか防げない中段攻撃など、属性の種類はさまざま。しっかり把握しておきたい。

上段攻撃属性

立ちガードか、しゃがむことで防ぐことができる上段攻撃。しゃがみ攻撃には打ち負けるが、「しゃがみ攻撃に打ち勝てる上段攻撃」もある。ただし、その攻撃がしゃがみ攻撃より先に発生していることが条件。また、しゃがみ攻撃をガードした後など、戻りモーションにも当てられる特殊な性質を持つ。

中段攻撃属性

立ちガードでしか防げない中段攻撃。肘系やミドルキック系など、攻撃の主力となる技に多い属性。しゃがみガードしている相手を攻撃したにもかかわらず、ダメージを与えることができない弱めの中段攻撃属性（サラのダブルジョイントバット／⇨ⓅⓀなど）が特殊な例として挙げられる。



下段攻撃属性

基本的にしゃがみ状態でしかガードできない下段攻撃。しゃがみⓅなどの立ち状態でガード可能な技も、「特殊下段」として下段攻撃属性に分類される。「しゃがみ攻撃つぶしの上段攻撃」が通用しない下段攻撃（リオンの軌腿／⇩Ⓚなど）も、特殊な下段属性として注目したい攻撃の一つだ。

特殊な打撃属性

ガード崩し属性

本作から新たに加わった、ガードを崩す属性。各キャラ一つは持っている「ため攻撃」はこれに相当し、ガードされてもよろけを誘発させることができる特殊な属性だ。まれに、ため攻撃以外にも、攻撃モーションが大きめの技でガード崩し属性を持った攻撃（ウルフのトラースキック／⇩Ⓚ＋Ⓖなど）が存在する。

ガード崩し属性の技では、「ため攻撃」を全キャラ標準装備。使用頻度は各キャラで異なるが、重要な技だ。

ウルフのトラースキックなど、ため攻撃以外にも、ガード崩し属性の技はいくつか用意されている。

ガード不能属性

ガードの上からダメージを与える攻撃が「ガード不能属性」を持った技。この属性を持った技は少なく、ウルフのアックスラリアット（⇨⇨Ⓟ）やジャンピングラリアット（走り中Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）、ジェフリーのフルスイングハンマー（⇦⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ最大ため）の3種のみ。いずれも攻撃発生は遅かったり、上段攻撃だったりと、当てにくいものが多い。

数少ないガード不能だが、ウルフは二つ持っている。ただ、両方とも上段攻撃なのでしゃがめば回避可能。

ガード不能属性の中で唯一の中段が、ジェフリーのフルスイングハンマー。動作は非常に遅いので、見てから避けよう。

ガード外し属性

ガード崩し属性に変わりは無いが、ガードを外した際の特殊なモーションなどの違いから、一つの属性として分類できるのがガード外し属性だ。

この属性を持つ技もその数は少なく、アキラの開脚（⇩Ⓟ＋Ⓖ）、撃歩翻脚（⇩Ⓟ＋Ⓖ）、カゲの菩薩掌（Ⓟ＋Ⓚ）などが代表例。ガード外し成功時は、その後有利に展開できる。

代表的なガード外し属性の開脚は、別の技につなげることが可能な優れた技として、使用頻度も高い。

独特なモーションの菩薩掌は、そこから構えに派生することができる特殊な技。成功時はカゲ側の攻勢が継続される。

当て身属性について

タイミングよくコマンドを入力することで、相手の技を受け返す当て身だが、各キャラ・各技によって取れる技の属性に違いがある。例えば、パンチ系の技が取れる当て身でも、上、中、下といった判定の違いもあれば、肘系は取れない、といった具合だ。

ここでは、そういった当て身属性について個々にまとめてみたので参考にしてほしい。

使い方次第では大きな効果がある当て身。より深く知るためには、属性について知っておく必要がある。

●パンチ系

腕1本での攻撃を指し、例えば上段なら(P)、中段はビートナックル、下段はスラントバックナックル(⇨(P))などを取ることが可能。ただ、同じ中段でも、肘は別の属性になるので注意。

中段パンチ系は、ビートナックル((P)+(K))が代表的。

●キック系

キック系当て身属性は、中段がカギ。基本的に中段キック系とはカゲの旋蹴り(↓(K)+(G))などを指し、ヒザやミドルキックは別の属性であるということを覚えておいてほしい。

中段キックは旋蹴りや腿登裏旋脚などを指す。

●肘系

中段攻撃の肘系の技は、一つの属性に分類されている。特殊な例でベネッサのライトニングエルボー(⇨(P)+(K))は、上段肘という属性なので上段パンチ系当て身で当て身できない。

パンチと同じ腕の攻撃だが、肘は別の属性に分類される。

●ヒザ系

中段キック系とは異なり、一つの属性に分類されるヒザ系。ヒザを取ることができる当て身を持っているキャラは少ないため、ヒザを取れる当て身は総じて強力といえる。

当て身成功時のモーションが独特で印象的なヒザ系。

●ミドルキック系

中段キック攻撃の代表ともいえるミドルキックは、一つの属性に数えられる。中段判定のキック攻撃ではあるが、中段キック属性では取ることができないので注意しよう。

中段キック系と間違えやすいのがミドルキックだ。

●回転キック系

攻撃方向が全回転の属性を持った蹴りを回転キック系と呼び、この技を当て身可能な技を持つキャラは少ない。上、中、下段すべての回転キック系が取れるのは、アオイのみである。

上、下段が代表的な回転キックだが、中段も存在する。

●サマーソルトキック系

ジャッキーとサラのサマーソルトキック(↘(K))、ラウとパイの背転脚系(↘(K))、カゲの水車蹴り(↘(K)+(G))、裏水車など。これらはすべて中段のサマーソルトキック系当て身属性となる。

サマーソルトキックを取る際は中段でOKだが属性が存在。

当て身属性一覧表

	(P)	(K)	肘	ヒザ	ミドル	回転(K)	サマーソルトキック
上段 ←(P)+(K)	○	○	○	／	／	○	／
中段 ⇖(P)+(K)	○	○	○	○	○	○	○
下段 ↓(P)+(K)	○	○	／	／	／	○	／

当て身不能の属性

上記で紹介した以外の技で、当て身で取れない技がいくつかある。技の見た目で判断する場合、両手、両足、肩、頭を使った攻撃は当て身不能技と考えてOK。ただ、両手を使っているように見えるパイの穿沖拳(⇨(P))は中段パンチ属性だったり、片手攻撃に見える燕青虎双破(↓⇨(P))は両手、ということもあるので、すべてを見た目だけで判断するのは危険である。

アキラの白虎双掌打など、両手で攻撃する技を当て身で取ることはできないので注意。

パイの穿沖拳は両手で攻撃しているように見えるが、実は中段パンチ系当て身が可能だ。

さばき属性

当て身と似たような性質を持つ「さばき技」も、どの技がさばけるかの性質は、当て身と同様に属性で確認することができる。当て身に比べると取れる範囲は少ないが、上、中、下段によって三つのコマンドを使い分ける当て身に対し、一つのコマンドで上、中段のパンチ、肘系の技がさばける利点があるので、当て身よりも実戦的なのだ。

どの技がさばけるかは、当て身属性と全く同じ。自分のキャラがどの技が取れるのか確認しよう。

Ver.Cでヒザ系の技がさばけるように変更されたキャラもいる。戦術に変化がある可能性大だ。

投げの属性

打撃とは異なる性質を持った投げも、上段投げと上段キャッチ投げ、下段攻撃と下段キャッチ投げの四つの属性に分けることができる。

上段投げは、各キャラ共通の投げ技のこと。相手が立っているか、立ちガード状態、立ち技の硬化中に投げが触れると成立する。キャッチ投げは上段投げの条件に加え、技を出されていても、その技の攻撃発生直後ぐらいならばつかむことができる特殊な投げだ。

下段投げも、上段投げと違うところは相手がしゃがんでいるということだけで、投げが成立する基本条件に差は無い。ベネッサだけが持つ特殊な「下段キャッチ投げ」については、上段キャッチ投げに比べてキャッチ可能時間が短く、キャッチ投げの恩恵を受けることはごくまれ。キャッチ性能を過信した無理な割り込みは、火中の栗を拾うようなものだ。

技をガードした後の投げ反撃確定は、技の戻りモーション中に投げが成立することで、初めて成功する。

相手が技を出していても、攻撃発生の序盤であれば……、

投げが成立するのがキャッチ投げの大きな特徴だ。

システム解析

ヒット効果

ヒット効果とは、打撃技がヒットしたときのやられモーションのこと。知っての通り、『VF4』ではこれまでのシリーズに比べてその種類が格段に増えている。基本的なヒット効果はもちろん、特殊なものの性質もしっかりと把握し、攻撃と防御の両面に活かしていこう。ダメージチャンスを逃さないこと、受けるダメージを最小限にくい止めること。この二つは、対戦での強さに直結する基本要素だ。

Text：ちゃっきー

ヒット状況とダメージ補正

同じ技がヒットしても、その状況によってヒット効果やダメージが変わってくる。主なヒット状況は、下にある6種類。ここではまず、どんな状況がそれに当たるのか、最終的なダメージを決める補正値を紹介していこう。

ヒット効果の例は、右に挙げた躍歩頂肘が典型的。対戦中にはこれらの違いを瞬時に見極めなければならない。見分けるときにポイントになるのが、ヒット時のエフェクト。通常は白く光るが、カウンター時は黄、よろけ時は赤く光るようになっている。

また、カウンターとよろけが同時に発生した場合は、よろけ優先(赤)になるぞ。

ヒット効果の変化例（アキラ・躍歩頂肘：⇨⇨⇨Ⓟの場合）

ノーマルor硬化ヒット

ノーマルヒットの場合は、普通にダウンする。一応、空中コンボを決めることも可能だ。

カウンターヒット

カウンターヒット時は腹崩れに。確定のコンボで大ダメージを与えるチャンスになる。

ガード中ヒット

しゃがみガードに当たった場合は、肘と同じよろけが発生。アキラ側の攻めが続くことに。

各種ヒット状況とそれによるダメージ補正

ノーマルヒット　ダメージ補正：×1.0

通常の状態、つまりノーガードに技が当たった場合がこれ。すべての基本になり、技のダメージ数値がそのまま適用される。ダッシュ、後ろダッシュ中や、失敗避け中にヒットした場合もノーマルヒット扱いだ。また、腹崩れや頭崩れなどの最中に技がヒットした場合もダメージ補正は無し。崩しからのコンボが全体的にダメージが高いのはこのためだ。

本来の技のダメージがそのまま適用されるヒット状況。移動の最中に技がヒットした場合もこれ。

カウンターヒット　ダメージ補正：×1.5

技の発生途中、及び持続中に技がヒットした場合。ヒットエフェクトが黄色くなり、ダメージが基本値の1.5倍になる。打撃技のほか、投げ技や当て身技の発生、持続中にヒットした場合もこれが適用されることを覚えておこう。なお、補正適用後のダメージは、ほとんどのヒット状況で小数点以下切り捨てになる。計算する場合は、これを考えること。

ヒット効果がノーマルヒット時と大きく違う場合も多い。ヒットエフェクトを見て、素早く判断したい。

硬化カウンターヒット　ダメージ補正：×1.25

技の硬化中にヒットした場合。カウンターと同様、投げつかみや当て身モーションの硬化にも適用される。ベネッサのイントルードフック(Ⓖ押したまま⇧Ⓟ)のようにヒット効果が変わったり、ジャッキーのライトニングストレート(⇧ⓅⓅⓅ)のように連続ヒットするようになるケースもある。また、硬化の最後1フレームは、硬化カウンターにならないので注意しよう。

反撃として技をヒットさせた場合に適用。ヒット効果はノーマルヒットと同じになるケースが多い。

空中ヒット　ダメージ補正：×0.8

空中コンボのほか、ジャンプ中に技がヒットした場合もこれに。空中コンボは、3発目以降1発ごとにさらに0.8倍の補正がかかる。ただ、低空でヒットした場合、まれにこの補正がかからない場合もある。なお、カウンターや硬化カウンターと空中ヒットが同時に発生した場合(ジャンプ技に技がヒットしたときなど)、両方の補正が同時に適用されることも。

空中コンボが代表例。通常よりもダメージが低く補正される。3発目以降は1発ごとに適用。

ガード中ヒット　ダメージ補正：×1.0or0.5

ガードしている状態、つまりしゃがみガードに中段、または立ちのガードに下段がヒットしたときのこと。ヒット効果では、躍歩頂肘やベネッサのストッピングニー(ムエタイ中Ⓚ)などに変化が見られる。肘やミドルキック、サマーソルトキック系など一部の中段攻撃はガードハーフになり、0.5倍の補正がかかる。なお、このときの補正だけは、小数点以下切り上げ。

ガードハーフに指定されている技は、ダメージが基本値の半分に。ノーマルヒットとはかなり違う。

ダウン中ヒット　ダメージ補正：×0.5

ダウン後、地面に着いた後に通常の打撃技を当てた場合がこれ。たたき付けダウンからのコンボの初段にも適用される。ただ、通常ダウン後の場合、技を当てるタイミングによってダメージ補正値が変わる場合もあるので注意。また、ジェフリーのライデンドロップ(⇧Ⓚ＋Ⓖ)など自らダウンする技に対しては適用されず、逆に硬化カウンターになってダメージが上がる。

いわゆるバウンド中に技がヒットした場合。空中コンボでも、地面に付いた瞬間だとこの状況になることが。

ヒット効果①：のけぞり系

最も一般的なヒット効果となるのけぞり系。くらった側はダウンせず、のけぞりモーション（硬化）が終わった瞬間から再度通常状態に戻ることになる。のけぞり中は当然無防備で、ここに技がくればガードすることはできない。つなぎの早い連係技が連続ヒットするケースが、その典型例だ。

また、ジャッキーのブラインドバックナックル（敵背後Ⓟ＋Ⓚ）ヒット後や、アキラの崩し猛虎硬爬山（崩し中⇩⇨Ⓟ）ヒット後のように、連係技でなくてものけぞり中に追撃できるケースもある。この辺りは、ヒット後の有利フレームを考えれば自然に分かるだろう。

のけぞり後の読み合いは、技をガードした（された）ときとほぼ同じ。ヒットした技の硬化とのけぞりの硬化が解けるタイミングで有利不利が決まり、先に動ける側が有利に攻めることができる。具体的な数値については、技表ページを参照して欲しい。

注意点は、技を当てた側が8フレーム以上有利になった場合でも、投げが連続技になるとは限らないこと。これには、内部的に設定された投げ不能時間がかかわっている（詳細はP.101に）。

ダウンせず、よろけでもないものがのけぞり。双方の有利不利はほぼ一定になる。

特殊なのけぞりとその効果

足位置変化

ミドルキックのカウンターヒットに代表されるのけぞり。ヒット時は距離が離れ、くらった側の足位置が入れ替わるのが特徴だ。

腹部辺りを攻撃する強力な打撃に見られ、アキラの猛虎硬爬山（⬇⇨Ⓟ）やジャッキーのブラインドバックナックル（敵背後Ⓟ＋Ⓚ）など、ノーマルヒットで発生するケースも少なくない。

くらった側が大きく後退しつつ、足位置が入れ替わる。双方の距離が離れることも特徴の一つだ。

しゃがみ

ウルフのアローナックル（⇩Ⓟ）や、ジェフリーのヘルダンクハンマー（⇩Ⓟ＋Ⓚ）など、見た目が打ち下ろし系の打撃技に見られる。

くらった側がしゃがみ状態になるのが特徴だ。ちなみに、標準的な中段技がしゃがみにヒットした場合、くらった側が立ち状態になるのが基本ルール。しゃがみのけぞりは、その全く逆のケースである。

しゃがみ状態にしてしまうがゆえに、ヒットさせて有利になった側がかえって攻めにくい感がある。

背向け

ジェフリーのトルネードハンマー（⇨⇦Ⓟ）やシュンの横掃撃（⇦Ⓟ）が代表例。くらった側はクルリと向きを変え、背を向けた格好になる。背後を向いた状態では成功避けが出ない上、ガード可能になるまでにも時間がかかる。それだけに、くらった側がかなり不利な状況だ。ちなみに、背後からヒットした場合は正面向きに戻る。この場合は、通常の読み合いと同じ。

くらった側は、相手に背を向けた状態に。ガードがすぐできない上、避けも効果を発揮しない危険な状況だ。

スラント系

ジャッキーのスラントバックナックル（⇦Ⓟ）や、パイの翻身掃脚（⇦Ⓚ＋Ⓖ）など、回転属性を持った固有の下段攻撃に多い。

こののけぞりは、何もしないと長い時間続くほか、投げられ判定が無いことも特徴。対戦中にはあまり影響が無いが、参考程度に覚えておこう。なお、のけぞりが終わった後は立ち状態になっている。

一見よろけたように見えるのけぞり。くらった側がガードを含む行動を起こさないと、長い時間続く。

脛砕き

アオイの脛砕き（⇦Ⓟ）がカウンターヒットしたときのみに見られる。すねを押さえながら跳びはねるようなモーションがポイントだ。

のけぞり中はしゃがみ状態で、ここに下段投げを決めることができる。また、のけぞりが終わった瞬間の立ち・しゃがみ状態を、くらった側の操作で選択できるのも特徴の一つ。

独特のモーションを持つこののけぞりが起こるのは、アオイの脛砕きのみ。その性質も、かなり特殊だ。

背中崩れ

ミドルキックが背後状態にカウンターヒットしたときに起こる背中崩れ。レイ・フェイの箭疾歩（敗式中Ⓟ＋Ⓚ）やジャッキーのブラインドバックナックルなら、ノーマルヒットでも同じ崩れになる。

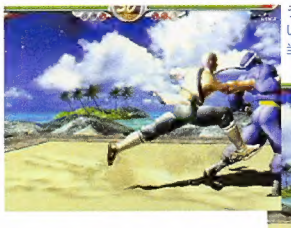
こののけぞりは、無防備な時間が非常に長く続くのが特徴。ヒットさせた側は、さまざまな技で追い打ちすることができる。

最初は背向け判定だが、途中から正面判定になる。正面に向き直った後なら、上段投げも確定で決まる。

背中崩れ中に起こる特殊な現象

上で紹介した背中崩れは、最初のうち背向け判定ののけぞりになっている。ここに技を当てると、当然背後ヒットになるわけだ。基本はノーマルヒットと同じになるので、見返りの大きい技を狙っていこう。また、少し経つと、正面判定の硬直へと流れる。アキラの崩撃雲身双虎掌（Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ⇦⇦Ⓟ＋Ⓖ⇨or⇦Ⓟ）や一部の浮かせ技など正面からヒットしないと十分なダメージが与えられない技は、この硬直を狙うのが常套手段だ。

背後判定のときに普段と大きく違うのは、ノーマルヒットで尻もちを奪う技を当てると、背を向けたまま尻もちになる点。つまり双方の距離が接近するような格好になるので、攻める方がかなり有利になる。チャンスがあれば、ぜひ狙っていきたい。



うつ伏せ・相手頭方向からの横転受け身狙いは有名。ここにレイ・フェイの箭疾歩を当てれば、相手は背中崩れに。

即座に踵脚（⇦⇨Ⓚ）につなぐと、背後判定のところにヒットする。すると、背を向けたままの特殊な尻もちが発生。

ヒット効果②：よろけ

画面にレバーのマークが表示されるものは、すべてよろけに分類される。ここではまず、打撃技によるよろけ中の基本性質から検証していこう。

①先行入力が利かない／これの影響で、よろけた側が復帰直後に最速で行動しにくい。上段投げを狙われると打撃技で防ぐことすら難しいのはこのためだ。投げは攻撃持続時間も長いので、重ねるのもそれほど難しくない。なお、復帰直後は立ち状態。しゃがみが間に合わずに上段投げをくらうケースも多い。

②投げが決まらない／よろけさせてからの上段投げを回避したいときは、この性質を活かしたいところ。防御側が回復の度合いを調節して復帰タイミングをずらせば、攻撃側は投げを重ねることが難しくなる。

③中段攻撃がヒットするとダウンする／よろけ中は打撃に対して無防備。しかも、通常時にダウンを奪えない中段技がヒットした場合もダウンになる。アキラの崩拳（Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ／ダウンしない）やラウの斜上掌（⬇⬘Ⓟ／上段だがダウン）、ウルフのボディーブロー（⇨Ⓟ／腹崩れ誘発）は例外。

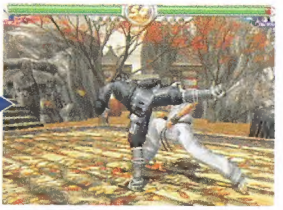
よろけ回復のコツ

よろけた側はレバーとボタンの入力することによって、よろけ時間を短縮できることは、基本中の基本。画面上に表示されるレバーが赤くなったときが、回復を受け付けている時間だ（緑のときは受け付けていない）。この間の入力回数が多ければそれだけ復帰するまでの時間が早くなるので、素早く回復したいならレバーをグルグルと回してⓅとⓀを連打するのがいいだろう。レバー1回転で入力回数8回と判定されるので、左右に振るよりも効率がいいぞ。ただ、よろけ回復直後に技が暴発するのは避けたい。Ⓖボタンだけは押しっぱなしにしておくこと。

また、復帰のタイミングを知っておくことも大切。無駄に回し過ぎて技をくらうことも少なくなるほか、復帰直後にも素早く行動できる。先に触れた通り、よろけ中は先行入力が利かないので、動けるようになるタイミングを知っておく必要があるのだ。

レバーのマークに注目。緑は、まだ回復入力を受け付けていない。赤になるタイミングはよろけの種類によって異なることも覚えておこう。

赤になったら、回復入力の受け付け開始。素早く回復したいなら、Ⓖを押しながらⓅとⓀを連打し、さらにレバーを回転させるのがコツだ。



自分の回復法で、どのタイミングで復帰するかを覚えておけばその後の行動が的確になる。レバーを回す回数を目安にしておくといい。

よろけの種類

肘よろけ

最も一般的なよろけがこれ。⇨Ⓟのコマンドで出る肘系の技がこれに属している。よろけ時間は短く、少しでも回復していればよろけ中に打撃をくらうことは無いだろう。ちなみに、肘よろけと右のミドルよろけは、技の見た目で分類されているわけではない。肘で攻撃していてもミドルよろけだったり、ミドルキックのような技でも肘よろけだったりするケースが存在している。

打撃技の軸として多くのキャラが使う肘系の技に多く見られる。よろけの時間が短いことが特徴。

ミドルよろけ

一部のキャラが持つミドルキックのよろけがこれに属する。モーションは肘よろけと同じだが、こちらはよろけ時間が比較的長くなっていることに注意したい。よろけを奪った技の硬化が短いときは、次の打撃をガードすることがかなり難しくなる。ベネッサのミドルキックなどは、その典型例だ。中には、シュンの側端仙蹴（⇨Ⓚ）のように、打撃が確定する場合もある。

肘よろけに比べ、よろけ時間が長い。攻撃側は、打撃技がよろけ中にヒットすることも期待できる。

尻もち

ジャッキーのダッシュハンマーキック（⇨⇨Ⓚ）や、重量級のバーティカルアッパー（⬇⬘Ⓟ）カウンター時に代表されるよろけ。よろけ時間が非常に長いのが特徴で、回復の早さによって復帰タイミングが大きく変わる。技によっては、回復が少し遅いと簡単に打撃技が入ってしまうので注意したい。ただ、モーション的な問題で、回復しない方が技をくらいにくいケースもある。

尻もちを付くモーションが特徴的。回復の度合いによって、復帰までの時間がかなり変化する。

背中よろけ

背後状態のよろけは、すべてこれになる。よろけ発生の条件は、通常の場合と同じ。肘や一部のミドルキックなら対しゃがみ背後、といった具合だ。よろけ時間は尻もちよりもさらに長く、回復しないとさまざまな打撃が入る。しかし、開始直後から回復を受け付けるので、短縮できる時間も長い。すぐさま回復を始められれば、意外に早く復帰できることを覚えておこう。

回復しないと大きなダメージを受ける。なお、よろけ中は背向け状態だが、復帰直後からガード可能。

背中崩れ中に起こる特殊な現象

崩し系の投げ技や当て身技などにも、よろけさせる効果を持つものがある。打撃技によるよろけと大きく違うのが、上で紹介した③、中段技がヒットするとダウンする、という性質が当てはまらないこと。しかも、よろけの種類は技によって異なり、回復の受付時間もそれぞれ違う。特に、アキラの順歩翻胯（⇦⇩Ⓟ＋Ⓖ）は特徴的。最初に一瞬受け付けがあり、その後しばらくしてから再度受け付け時間がくるのだ。レバーが赤くなるタイミングを見て、両方とも回復するように心掛けたい。標準となる崩し猛虎硬爬山（崩し中⇩⇨Ⓟ）も、重量級なら回復可能だ。また、ラウの柳手掛塔（⇦⇩Ⓟ＋Ⓖ）→虎槍掌という連係は、回復が間に合わない代わりに、回復しなければかわせる仕組みになっている。独特の読み合いが発生するので、状況をしっかり覚えておこう。

順歩翻胯と柳手掛塔後は、ウルフとジェフリーだと回復しやすいようだ。ほかのキャラだとますガードできない連係も……、

受付時間を目一杯使って素早く回復すればガードできる。順歩翻胯→猛虎硬爬山、柳手掛塔→鳳凰槍掌（⇨ⓅⓅ）は有名。

ヒット効果③：崩れを含む各種ダウン

ダウンを奪うヒット効果も多種ある。その中には受け身可能なダウンと不可能なダウンがあるので、まずはこれらを覚えておきたい。受け身可能なダウンの中心は、浮きを含む通常の吹っ飛び系（あお向けに飛んでいくもの）と、きりもみ状でダウンするもの。両者の大きな違いは、受け身入力の受け付け時間にある。受けつけが非常に長い前者に比べ、後者はややシビアになっているので注意しよう。できれば、こちらも自由に受け身できるようになっておきたい。

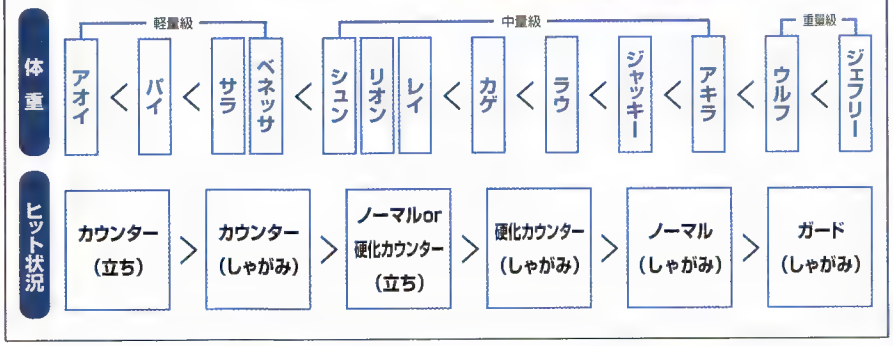
また、受け身を取れないダウンは下に挙げた6種類が中心。このほか、空中ヒット時のたたき付けや、ダウン中の壁ヒット時（取れるケースもあるが）などが、受け身不能のダウンになる。

きりもみダウンは受け身が取りにくい。失敗しないように、タイミングをマスターしよう

浮きの高さを決める要素

浮きの高さは、下に挙げた二つの要素によって変化する。それぞれ右に行くほど浮きが低くなり、空中コンボが狙いにくい。また、ヒット状況に関しては、これだけにはとどまらない。カウンターならつぶされた技の種類といった具合に、技がヒットする瞬間の状態によってわずかに浮きが変わるのだ。

厳密には、細かいヒット状況によって少しずつ浮きが変わる。この辺は、見て判断するしかない。



ヒット効果④：崩れなど特殊なダウン

頭崩れ

頭部付近を攻撃されて崩れ落ちる。アキラの虎撲（↓↘→Ⓟ）やアオイの上勢流扇掌（←↙↓Ⓟ＋Ⓚ）が代表例だ。ダウン状態になるまでに余裕があり、追い打ちが入りやすい。また、くらった側がうつ伏せ状態になることにも注目。特殊なヒット効果があるものでなければ、追い打ちを入れてもこの状態が維持される。

ダウンするまでの時間が長く、さまざまな技がヒットする。大ダメージを与えるチャンスだ。

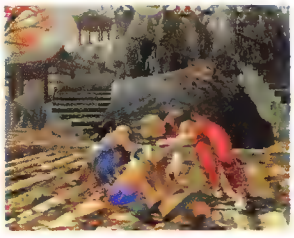
腹崩れ

アオイの両止（←→Ⓟ）カウンターヒットなど、腹部を攻撃する技に見られる。腹を押さえてうずくまるモーションが特徴だ。うつ伏せにダウンする点など頭崩れとよく似ているが、やられ側の姿勢が少し低いので上段攻撃が当たりにくい。最大の特徴は、崩れ落ちる途中に下段投げが入ること。当然投げ抜けもできる。

崩れ中に下段投げが入る。防御側は当然行動不能なので、投げ抜けを入れて損はない。

足崩れ

リオンの進歩螳螂掃手（←→Ⓟ）など、足元を攻撃する技に多い。崩れ中の姿勢が非常に低く、通常の打撃技で追い打ちする場合は判定が低い位置にある技を使う必要がある。また、このときの追い打ちにはダウン中ヒットの補正がかかるため、大ダメージは期待できない。大ダウン攻撃がベストというケースも。



ダウンまでの時間には余裕があるが、姿勢が低いため追い打ちに使える技が限定される。

横吹っ飛び

アキラの貼山靠（避け中Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）に代表される受け身不能のダウン。くらった側は横方向に吹っ飛ばされてうつ伏せにダウンする。ダウン後はバウンドを拾いやすい技で追い打ちできるケースもあるが、距離が離れること、時間的余裕が無いことなどから、ダウン攻撃に勝るダメージはまず期待できない。

横方向に吹っ飛び、うつ伏せになる受け身不能ダウン。確定の追い打ちを決めていこう。

縦吹っ飛び

ジャッキーのライトニングストレート（↓ⓅⓅⓅ）や、ベネッサのストッピングロースマッシュ（↓ⓀⓅⓅ）に代表される受け身不能のダウン。うつ伏せになる点など左の横吹っ飛びと性質が非常に似ており、違う点といえば吹っ飛ぶ方向ぐらいだ。追い打ちは、大ダウン攻撃がベスト。ヒットしたら、迷わず決めていこう。

頭部を攻撃する技に見られる。吹っ飛ばす距離が長いため、リングアウトにもなりやすい。

たたき付け2種

ラウの虎槍掌（←→Ⓟ）など頭部付近の打撃によるたたき付けと、シュンの龍尾脚（↑Ⓚ＋Ⓖ）に代表される跳ね上げ系のものと2種類がある。どちらもバウンド中に追い打ち可能だ。ただ、バウンド中の追い打ちにはダウン中補正がかかることも多く、その後空中でさらに追い打ちしないと大したダメージにならない。

地面に着いたときのモーションが似ている2種のたたき付け。ダウンまでの時間に差がある。

システム解析

受け身

受け身を取るか取らないか、その場受け身か横転受け身か……。
あらゆる選択がある中で、それぞれ起き上がり方により攻防に変化が生じる。きちんと理解しないと痛い目を見るぞ!!

Text : H.I

受け身の基本

受け身は、ダウン攻撃を回避するための手段である。そのままダウンしているとくらってしまうダウン攻撃も、受け身を取ればほとんど回避できる。しかし、今やその受け身を見越してキツイ攻めを展開するのは常識となり、受け身を取らないでダウン攻撃をくらった方が結果的に得な場合もあるのだ。

そこで、相手プレイヤーもしくは相手キャラによって、受け身を取るか取らないかという瞬時の判断が必要になってくる。受け身を取らなかったときにダウン攻撃をしてこない相手には、もちろんダウンしてしまった方がいい。

また、キツイ受け身攻めを持つキャラを相手にしたときも、ダウンする選択肢を多めにしていきたい。逆に、バウンドコンボの強力なカゲやアオイを相手にしたときは、受け身を多く取っていくなど、臨機応変に対応していきたい。

自分がダウンした相手を攻めるときは、受け身を取ったか取らなかったかを即座に確認し、受け身を取らなかったらバウンドコンボやダウン攻撃を確実に決めていきたい。「寝ていれば安全」という意識を持たせしまっては、大ダメージを与えるチャンスをみすみす逃してしまうことになるからだ。そして、ダウンすることを嫌って受け身を取ったときに、キツイ選択を迫れる準備も常にしておこう。

タウンした瞬間に、どの起き上がり方を選択してその後どういう防御手段をするかを決めておくのが重要。読み勝ったときは逆に大ダメージを

受け身の取れる投げを決められたときは、ダメージ軽減のために必ず受け身を狙っていきたい。投げによってはその後の防御手段も重要だ

たたき付けは受け身不能だが……

浮いている相手にたたき付け効果のある技をヒットさせて、ダウン攻撃を決めるという空中コンボは多数存在する。

基本的に、たたき付けられた後は受身を取れないが、例外もある。たたき付ける技を地面スレスレの低い高さでくらったときは、たたき付け効果が無いため受け身が可能なのだ。特に重量級は、低い位置で攻撃をくらう機会が多いので、忘れずに受け身を入力しよう。

受け身を取り忘れて、ダウン攻撃をくらってしまうことのないように。

その場受け身のシステム

その場受け身の状態

①	②	通常状態

受け身開始

①無敵時間（ダウン攻撃以外）
②ガードのみ可能な時間

その場受け身をした場合、上のチャートのような流れになる。まず、ダウン攻撃（立ちガード可能）以外の技に対する無敵時間があり、その後、ガードのみ可能（避け、当て身も不能）な時間へ移行。そして通常の状態になったとき、あお向けダウンだと立ち状態、うつ伏せダウンだとしゃがみ状態になっている。

その場受け身の一番のポイントは、「ガードのみ可能な時間が長い」ということだ。その状態には投げられ判定が無いので、純粋に立ちガードかしゃがみガードのどちらかの行動を選択をしていくことになる。ちなみにその際中に技をくらうと、すべてノーマルヒット扱いとなる。

あお向けダウンの場合は、この瞬間から図中②の状態へ　ここから通常状態に戻るまで、一方的に二択を迫られてしまうのだ。

その場受け身後の攻防

その場受け身を攻める場合、二つのタイミングで選択肢を変える必要が出てくる。

まず、図中②のタイミングで攻める場合は、中段と下段の二択を仕掛けることになる。その際、下段技にはダウン効果のあるもの、もしくはヒットさせて有利になる技を選んだ方が効果は高い。また、通常状態になった瞬間を攻める場合は、投げと中段技の二択が有効。あお向けダウンからのその場受け身は、通常状態に戻った瞬間に上段投げを重ねるとしゃがみでは回避できず、技を出すしかない。そこに中段技がカウンターヒットし、体力を大きく奪うことができるのだ。

一方、うつ伏せダウンの場合はしゃがみスタートとなるため、上段投げのタイミングを少し遅らせたり、有利になる技をガードさせるなどの工夫が必要である。

防御側の行動は、まず図中②の状態では立ちガードかしゃがみガードしか選択できないので、相手が出してくる技を見てなるべくガードするようにしよう。そして、相手が通常状態に戻った瞬間に二択を仕掛けてくる場合は、避け投げ抜けや当て身投げ抜け、さばき技などを出して対応していきたい。

うつ伏せダウンからのその場受け身には、ガードさせて有利になる技や中段→中段と続く1段目をガードさせていくのが有効。下段投げも選択肢に入れよう。

うつ伏せ敵足方向に注意!!

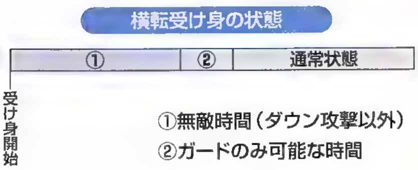
背後からダウン技がヒットしたときやカゲの孤延落コンボ後などに起こる、うつ伏せ敵足方向のダウンからのその場受け身。これには「技をくらうと背後しゃがみくらいになる」という性質がある。

一応ガードはできるものの、図中の②の状態でのしゃがみガード、もしくはノーガード（避けを狙って）に肘やミドルキックを重ねられた場合、後ろ向きで大きくよろけてしまうのだ。

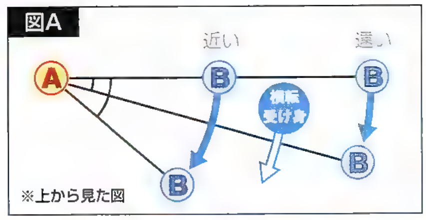
背後からダウン技をくらうと、うつ伏せ敵足方向でダウンすることが多い（相手の空中コンボによる）

その場受け身をすると、しゃがみガードや避けようとしたときに背後よろけを誘発されてしまう。

横転受け身のシステム



ダウン技をヒットさせたとき、相手が一番多く選択するであろう横転受け身。それに対して、大ダメージを与える攻めの形を固めておきたい



横転受け身の状態変化は、基本的にはその場受け身と同じような流れだが、図中②部分の時間が非常に短い。そのため、実戦で毎回狙っていけるものではないということが唯一の違いだ。

そして、横転受け身後はしゃがみ状態からスタートするが、ダッシュや避け、ARMなど、しゃがみダッシュ以外のあらゆる移動手段を先行入力しておくことで、立ち状態にすることができるということを覚えておこう。

なお、その場受け身と同様に、通常状態になるまでは投げられ判定が存在しないので、投げを重ねても確定することはない。

横転受け身には、距離による違いや軸ずれなど、知っておかないと読み合いをする上で損をする重要なポイントがいくつか存在する。それらを十分に理解して対戦に活かしていこう。

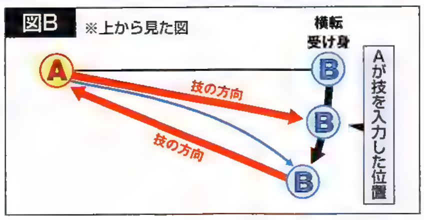
距離による変化

横転受け身の移動距離は、どんな状況でも一定である。図Aを見てもらえれば分かるように、相手との距離が近くなるにつれて横転受け身後の角度もキツくなってくる。

横転受け身後の攻防

横転受け身を攻める際に知っておきたいことは、受け身をした側がⒼボタンを押すか押さないかで、こちらの技の出かたに変化が生じるということだ。

受け身中にⒼボタンを押していれば、攻める側の技が横転受け身で軸がずれていく相手にちゃんと向かっていく。そしてⒼボタンを押していなければ、攻める側の技は入力した瞬間の相手の位置に向かって出てしまう。この現象により、受け身をした側が受け身後に技を出す際には、Ⓖボタンを押さないことが基本となり、攻める側にとっては、発生の早い技や回転系の打撃を重ねていくことがその対策となる。



以上を踏まえた上で、横転受け身の攻防を考えていこう。まず攻める側は、スキの小さい全回転の中段攻撃と投げとの完全二択が有効である。回転系の打撃は、軸がずれてもカバーできる上、避け投げ抜けにも強いのがその理由だ。そして受け身を取った側は、中途半端な受け身攻めをしてくる相手に対して、横転受け身から即座に技を出す（しゃがみⓅなど）のが有効。

代表的なところで、アキラの白虎双掌打やラウの腿登裏旋脚などが、かなり効果を発揮する。これらの技は横転受け身後はしゃがみ状態であることを利用し、スムーズに出すことが可能。有効な回転系を持たないキャラに対して横転受け身を取った後は、避け投げ抜けを適度に交ぜて対応したい。

リオンの転身擦脚やサラのスピンキックは、横転受け身を攻める際の常とう手段。スキもそれほど大きくなく、受ける側はキツイ

うつ伏せ敵頭方向に注意!!

うつ伏せ敵頭方向のダウンからの横転受け身は、受け身を始めてから通常状態に戻るまで、背後判定になっている。

つまり、図中①の状態のときにダウン攻撃を重ねられるとガード不能となり、図中②の状態のときには通常技もガード不能で、しかも肘やミドルキックをピッタリ重ねられると、背後よろけが確定してしまう。そこからの攻めが強力なレイフェイが相手のときは、横転受け身はNG。それ以外のキャラが相手のときも、うつ伏せのダウンではなるべく横転受け身を控えよう。

[illegible]ダウンからコンボ[illegible]くらった後、横転受け身[illegible]てしまい……

そこに肘やミドルキックをぴったり重ねられると、背後よろけになるため危険。

距離が離れている場合

ダウンした相手が横転受け身をしたとき、距離が離れているとどうしても技を重ねるのは難しい。そんなときは無理に重ねようとせず、少し待ってから判定の強い技を出していくと効果は高い。

受け身側のしゃがみⓅ、避け投げ抜け、さらには白虎双掌打などの技出しにも対応できるからだ（ガードできるため）。

距離が離れた横転受け身に対しては、リーチが長く判定の強い技を少し待って出していく。

奥？　それとも手前？

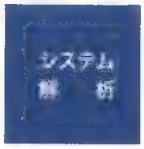
横転受け身は、レバー方向で画面手前に転がるか、奥に転がるかを選択できるのは知っての通り。さて、そこで浮かぶ疑問が、「どちらに転がればいいのか」ということ。受け身の性能自体は同じだが、状況によって微妙に変化してくる部分もある。

注目したいポイントは、Ⓖボタンを押さないことで相手の技の軸がずれるという事実。これを利用して、攻めてくる相手が使ってくる半回転系の技に対して、実際に避ける方向に回転受け身をすれば、不安定ながらその技をスカしやすくなるのだ。横転受け身からの技出しを狙う際には、重ねてくる技の避け可能な方向に受け身を取った方が有効である。

また、奥に横転受け身をしたときの特徴として、相手が突進力のある技を重ねてきた場合に画面が切り替わる（キャラが左右入れ替わる）ことが多いことや、スムーズにARMに移行できることが挙げられる。ただ、それをうまく活用することは難しい。

プレイヤーの多くは、[illegible]てくる相手の技の[illegible]や、その後の[illegible]かしやす[illegible]という[illegible]とて、手前側に横転受け身をすることが多い

奥に転がると相手の技の確認が難しくなるが、先読みで行動を決めていれば問題なく次の行動に移れる。[illegible]ることも……



起き上がり

ダウンしてから起き上がるまでのプロセスと、起き上がり攻撃の性質を頭に入れておこう。
起き攻めへのアプローチ方法が広がるはずだ。

Text : SHO

ダウン状況を知ろう

さまざまな攻撃を受けて倒れるところから、ダウン状態になるわけだが、そこから起き上がるまでには二つのプロセスを踏んでから移行する。その二つとは地面に接地した瞬間の「準ダウン状態」と、完全に倒れた後の「ダウン状態」だ。

準ダウン状態とは、しゃがみⓀなどによる追い打ちを受けてしまう状態を指し、攻撃を受けると小さくバウンドする。バウンド後は再度準ダウン状態となるので、連続して追い打ちを受ける可能性もあるが、受け身は可能なので覚えておこう。ダウン状態はダウン攻撃以外はヒットしない状況を指し、多くの場合がこの状況になる。これらのダウン状態を経て、ようやく起き上がり行動へ移行するのだということを覚えておきたい。

ダウン～起き上がるまでのプロセス

準ダウン状態

ダウン攻撃以外にも、打点の低い攻撃ならヒットさせることが可能な状態。

ダウン状態

ダウン攻撃以外はヒットしない状態。ここからすぐに起き上がり行動へ移行する。

起き上がり状態へ移行

起き上がり動作中は完全に起き上がるまで、ダウン攻撃をガードすることができない。

各種ダウン状態について

ダウン状態から起き上がり攻撃への流れの中で、必ず把握しておきたいのが、ダウンの種類だ。

起き上がり攻撃は、出す状況や出し方によって性質が細かく変化するため、ダウンの状況を見極める必要がある。ダウン状態は、あお向け、うつ伏せの違いに加え、それぞれが相手足方向、相手頭方向の2種類の計4種類が存在する。これらのダウン状態は、どの技を当てたか、または受けたかによって大きく変わり、それぞれの状況によってどんな起き上がり攻撃が出るのかが決まる。ゆえに、それぞれダウン状態を理解しておきたい。そうすれば、起き攻めをするときも、自分が起き上がり攻撃を出すときにも必ず役に立つはずだ。

●あお向け・相手足方向ダウン

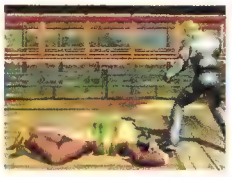
対戦中、最も多く見られるダウンが、あお向けで相手側に足を向けている状態だ。通常の打撃技によるダウンのほとんどがこのダウン状態となる。基本的に、この状態から出る起き上がり攻撃は、中段、下段共に全回転となっているため、避けることは不可能。

●あお向け・相手頭方向ダウン

一部の投げ技を受けたときに見られるダウン状態がコレ。アキラの獅子抱月(⇦Ⓟ+Ⓖ)や、サラのフロントスープレックス(Ⓟ+Ⓖ)後などが代表例で、見る機会は多いはず。この状態からの中段起き上がり攻撃は、ほとんど半回転攻撃になるので、避けることができる。

●うつ伏せ・相手頭方向ダウン

崩れ系のダウンや、壁ヒット後に多く見られるダウン状態。一般的なキャラの、その場最速起き上がり中段攻撃は直線系の属性なので、避けを狙うチャンス。また、崩れダウンが奪えるスライディング系起き上がり攻撃など、キャラ固有の技もこのダウン状態からが多い。



●うつ伏せ・相手足方向ダウン

ダウン状態の中では一番見る機会が少ないのがコレ。背後から打撃技がヒットしたときなどに見られるダウン状態。ここからの、その場最速中段起き上がり攻撃は、ほとんどのキャラが直線系になるので避けを狙う絶好の機会。起き攻め時に覚えておくと役に立つ。

起き上がり時の回復

ダウン状態から起き上がるまでに、レバーを動かし、ボタンを連打することで、通常よりも早く起き上がるのが、「起き上がり時の回復」だ。起き上がるまでの時間や、回復の早さは技によって異なるが、基本的に回復すれば早く起き上がれるという事実に変わりはない。早く回復することができればダウン攻撃をギリギリ避けることもあるので非常に重要だが、問題はどのようにして素早く回復するかだ。

回復方法として最も有効な手段には、レバーを高速で回しながらボタンを連打というものが挙げられる。しかし、横転や後転を任意に行なうには、起き上がる瞬間にコマンドが成立していなければならないため、今挙げた方法だと非常に困難。倒れて動いていないときは高速で回復し、動く瞬間に横転や後転のコマンドに切り替えるのが理想的な回復だ。

早く回復できれば、ダウン攻撃を回避して反撃のチャンス。

投げをくらった後のダウン攻撃を回避するときは、特に回復が重要になる。

起き上がり攻撃の回転属性

ダウン状態の項でも触れているが、起き上がり攻撃には、回転系、半回転系、直線系の3種が存在する。

最も多い攻撃が全回転系で、これはどちらにも避けることができない。一方、半回転系と直線系の起き上がり攻撃はタイミングと方向次第で避けることが可能だ。もし避けることができれば反撃のチャンスなので、機会があれば狙っていきたい。そのためにも、まずはどのダウン状態で、どの起き上がり攻撃が出るのかを把握しておく必要がある。また、一部のキャラには特殊なダウン攻撃も用意されているので、それらのダウン攻撃がどの状態から出るかを覚えることも、起き攻めをする上で、大切な知識だ。

半回転系の起き上がり攻撃は、方向さえ合っていれば避けることが可能なので覚えておきたい

中段起き上がり攻撃を避けた後は、投げやコンボ始動技でダメージを奪う絶好の機会となる

●回転系起き上がり攻撃

通常、あお向け・相手足方向のダウン状態から繰り出される、起き上がり中、下段攻撃のほとんどが回転系となる。当然全回転の攻撃属性なので、避けることはできない。横転や後転からの下段攻撃も回転系が多いため、しっかりガードして反撃に備えよう。

●半回転系起き上がり攻撃

一般的なキャラの場合、あお向け・相手頭方向のすべての起き上がり中段攻撃と、うつ伏せ相手頭方向の横転最速中段、うつ伏せ相手足方向の横転ディレイ、後転中段攻撃が半回転系攻撃。また、アキラの起き上がり攻撃は半回転系が多いので覚えておくといい。

●直線系起き上がり攻撃

一般的なキャラで共通するのは、うつ伏せ・相手足方向のその場最速中段のみ。後は固有の起き上がり攻撃が多い。うつ伏せ・相手頭方向ダウンから多く見られる、スライディング系の起き上がり攻撃は直線攻撃なので簡単に避けることが可能。

起き上がり攻撃への対応

半回転系の起き上がり攻撃を避ける場合、ダウン中の相手の足に意識を集中させよう。そのとき、ダウン中のキャラの足を見ると、わずかに片方の足のヒザが高くなっているのが分かるはず。この方向がそのまま避ける方向へ直結しているのだ。

例えば、自分が1P、相手が2P側で倒れている場合、左足のヒザが立っていたら手前に避け、右足のヒザが立っていたら奥に避けることができるというわけだ。特にアキラのあお向け・相手足方向の起き上がり攻撃を避ける際には試してほしい。

ほかに、起き上がり攻撃への対処として挙がるのが、キャラごとの当て身属性。回転系を取ることができるアオイの当て身なら、ほとんどの起き上がり攻撃を取ることが可能だ。

また、ほかのキャラも当て身を持っていれば、半回転、直線系の起き上がり攻撃を当て身で取ることができる。チャンスがあれば狙っていきたい。ただ、頭、両足属性の攻撃は通常通り当て身不能。

「ヒザを立てている方向に避ける」と覚えておこう。この写真の場合、左足のヒザが立っているので避け方向は手前

当て身でも起き上がり攻撃を取ることは可能。半回転や、直線系なら、当て身を持っているすべてのキャラが取れる

起き上がり攻撃後の状況

起き上がり攻撃ガード後

起き上がり攻撃をガードしたときの反撃は、最速かディレイかによって変わってくる。最速起き上がり攻撃をガードした場合はスキが小さく、一部の例外を除いて確定反撃は無い。

一方、ディレイの起き上がり攻撃をガードした場合は、肘クラスの打撃技、つまり14フレームの打撃技が確定反撃となる。ただ、横転からの起き上がり攻撃をガードした場合、攻撃の持続部分をガードしてしまうことが多く、ディレイであっても同等の技が反撃として成立しないときもある。また、アキラの場合は、最速、ディレイにかかわらず、中段攻撃の方には反撃が入らないので不用意な投げ反撃は危険だ。

起き上がり攻撃ヒット後

起き上がり攻撃がヒットした場合は、基本的に当てた側が有利。起き上がり攻撃がノーマルヒットの場合は2～3フレーム、カウンターヒットの場合は5～6フレーム有利になるので、ヒット後は攻撃発生が早めの技でフォローするもよし、カウンターヒットならヒザなどのコンボ始動技で一気にダメージを奪うのもいい。

ただ、ディレイの下段起き上がり攻撃がノーマルヒットのときだけは、当てた側が2～3フレーム不利になるので注意が必要だ。後は固有の起き上がり攻撃によってそれぞれ変化するので、個別の対応が必要となってくる。

固有の起き上がり攻撃

一部のキャラが持つ固有の起き上がり攻撃には、ダウンを奪う技や崩れダウンを誘発する攻撃もある。対戦中よく見かけるのが、アキラやウルフの下段両足攻撃で、ヒット後は大ダウン攻撃まで確定。それ以外にもダウンを奪う攻撃は多々あるが、ガードされると投げで反撃が確定するなど、デメリットも多いので注意したい。

崩れダウンから大ダウン攻撃まで確定する、優れた起き上がり攻撃

固有技には、ガードされると手痛い反撃をくらうものもあるので注意

システム解析

投げ抜け

対戦中、何度か訪れる「投げ抜け」の場面。しかし、「投げ抜け後の状況を的確に把握している人」は少ない。有利な状況で、ベストな行動を取れるようにしておこう。

Text : SHO

投げ抜け後の基礎知識

対戦中、必ずといっていいほど「投げ抜け」という状況が発生する。自分が投げ抜けを成功するときもあれば、相手に投げ抜けをされることもあるわけだが、投げ抜け後の有利不利がどのようになっているのかを把握している人は意外に少ない。

有利な状況で的確な行動ができる人と、そうでない人とでは、少なからず差が出てくるのだ。また、投げ抜け後は非常に面白い読み合いが発生するポイントでもある。そういった状況を楽しむためにも、ぜひ投げ抜け後の状況というものを覚えておきたい。

基本的に投げ抜けを成功した側が有利となっているが、お互いの距離が離れて仕切直しや、五分になる状況もあるし、反撃が確定することもある。

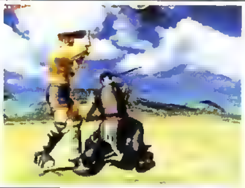
また、ベネッサの下段投げ(⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)のみ、抜けられても有利という例外もあるので、それぞれの状況を把握し、効果的な行動ができるように心掛けよう。

投げ抜けに成功した側が5～6フレーム有利という状況が最も多い。それゆえ、打撃と投げの完全二択が成立する。

ベネッサの下段投げであ[illegible]（P+K+G）は抜け[illegible]ベネッサが先に動け[illegible]

●抜けた側が有利な状況で二択

投げ抜け後の状況で最も多いのがこのタイプ。抜けられた側は、ガードしながらしゃがみむだけだと投げを回避できず、打撃を打ち合うと一方的に負ける厳しい状況。抜けられた側は、避け投げ抜けが常とう手段となる。



抜けた側は思い切って攻めるのが吉。「避け投げ抜け」で対応されたら、タイミングをずらして打撃を出そう。

●距離が離れて仕切り直し

お互いの距離が離れたり、ジェフリーのスプラッシュマウンテン(⇦⇦Ⓟ+Ⓖ)やパワーボム(⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)を抜けた後のように、背後を向け合う状況がこのタイプ。多少の有利不利はあるが、基本的には仕切り直しとなる。

お互いが背を向き合った場合、無理に背後攻撃を出さなければ仕切り直しとなるが、裏をかいて技を出すのもあり。

●お互いが五分の状況

抜け後に近い間合いで五分になる状況は非常に少ないが、ウルフのKS(⇧⇦⇩⇨or⇩⇦⇧⇨Ⓟ+Ⓖ)がこのタイプなので認識度は高いはず。抜けたからといって油断していると、再度投げられる危険があるので注意が必要。

近い間合いで五分になるので、お互いに素早い対応が要求される。完全な読み合いになる数少ない状況でもある。

●打撃での反撃が確定する

投げ抜けた側が一方的に反撃可能なタイプ。アキラの大纏崩捶(⇦⇨Ⓟ+Ⓖ)のように、間合いが離れてもダッシュして反撃できるものと、ウルフのSSD(⇦⇦Ⓟ+Ⓖ)のように近い間合いで反撃するものとが存在する。

SSD(スタイナーズスクリュードライバー)は、投げ抜け後に背後から打撃が確定する。残念ながら、投げ技での反撃は確定することは無い。

●全キャラ投げ抜け後の状況一覧

※投げ抜け後の状況：技を出さないと投げが確定する状況を「完全二択」。投げは確定しないが、不利な状況を「二択」。五分の状況を「五分」。反撃が確定する状況を「反撃確定」と表記。ベネッサの(D)はディフェンシブスタイル、(M)はムエタイスタイルを表す。

キャラ名	技名	コマンド	抜け後の状態	備考
アキラ	倒身搜腿	Ⓟ+Ⓖ	完全二択	
	順歩翻胯	P+G	二択	
	大纏崩捶	P+G	反撃確定	背後から打撃が確定する
	心意把	P+G	完全二択	
	鷂子穿林	P+G	完全二択	
	獅子抱月	P+G	完全二択	
	進歩里胯	P+G	二択	
ジャッキー	ワンインチブロー	P+G	完全二択	
	ネックブリーカードロップ	P+G	五分	ダウンして仕切り直し
	ニーストライク	P+G	完全二択	
	ノーザンライトボム	P+G	ダウン(備考参照)	一部のキャラは小ダウン攻撃が確定
	サディスティックハンギングニー	P+Ⓖ	二択(備考参照)	一部のキャラは反撃確定
サラ	フロントスープレックス	P+G	反撃確定	全キャラしゃがみⓅが確定
	ネックブリーカードロップ	P+G	五分	ダウンして仕切り直し
	レッグホールドスロー	Ⓟ+Ⓖ	完全二択	
	フォーリンエンジェルスロー	Ⓟ+Ⓖ	二択	
	ライトニングニースマッシュ	Ⓟ+Ⓖ	二択	
ラウ	肩車頭落	Ⓟ+Ⓖ	完全二択	
	雷震入林	Ⓟ+Ⓖ	完全二択	
	転身巴咽掌	Ⓟ+Ⓖ	完全二択	
	柳車旋転	Ⓟ+Ⓖ	二択	
	柳手掛倒	Ⓟ+Ⓖ	二択	
	大地倒襲	Ⓟ+Ⓖ	完全二択	
パイ	転身搜倒	Ⓟ+Ⓖ	五分	両者背向け
	雷震入林	Ⓟ+Ⓖ	完全二択	
	空烈天鳳	⬇ Ⓟ+Ⓖ	完全二択	
	倒身陰掌	Ⓟ+Ⓖ	完全二択	

キャラ名	技名	コマンド	抜け後の状態	備考
パイ	旋風燕陣	P+G	完全二択	
	天地頭落	Ⓟ+Ⓖ	完全二択	
	旋風燕華	or P+G	完全二択	
	掣燕掛塔	P+G	二択	
	飛燕翻跨	Ⓟ+Ⓖ	二択	
	燕風輪翔	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	二択	
ウルフ	フェイスクラッシュチョップ	Ⓟ+Ⓖ	完全二択	
	KS	P+G	五分	正面、近距離で五分
	ジャイアントスイング	P+G	五分	仕切り直しだが、ウルフが先に動く
	リストロックスロー	Ⓟ+Ⓖ	二択	
	ブレーンバスター	P+Ⓖ	反撃確定	全キャラしゃがみⓅが確定
	ボディスラム	P+Ⓖ	ダウン(備考参照)	一部のキャラは小ダウン攻撃が確定
	スタイナーズスクリュードライバー	P+G	反撃確定	全キャラしゃがみⓅが確定
	サイドスープレックス	P+Ⓚ+G	完全二択	
	タイガードライバー	P+Ⓚ+G	五分	両者背向け
	ビックブリッジボム	P+Ⓚ+G	完全二択	
	ダブルアームスープレックス	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	五分	両者背向け
ジェフリー	ニースマッシュ	P+G	二択	
	パワースラム	P+G	ダウン(備考参照)	一部のキャラは小ダウン攻撃が確定
	マシンガンハンマー	P+G	二択	一部のキャラはしゃがみⓅが確定
	ヘッドバット	P+G	完全二択	
	フロントバックブリーカー	P+G	完全二択	
	バックフリップ	P+G	五分	離れて仕切り直し
	スプラッシュマウンテン	P+G	五分	両者背向け
	タックル	P+G	完全二択	
	スパインバスター	P+G	二択	
	バックスロー	P+G	完全二択	

特殊な投げ抜けと抜け後の状況

通常の上段投げと下段投げを抜ける以外にも、抜けることが可能な投げ技がいくつか存在する。ウルフや葵の投げコンボなどもその一つだが、タイミングは違うものの、相手が入力する方向と同じ方向にレバーを入力してⓅ+Ⓖボタンを押すことに変わりは無い。ただ、特殊な技の中には特定のコマンドを入力しないと抜けることができないものも用意されている。そういった技の抜けコマンドはさまざまで、Ⓟ+Ⓖボタンを使うものや、ガードボタンしか使わないコマンドも存在するので、しっかり覚えておいてほしい。また、それらの特殊な技を抜けた後の状況についても、しっかり把握して的確な行動を心掛けよう

特殊なコマンドが用意されている技は、キャラによってさまざま。中には抜けた後に打撃での反撃が確定するものもあるので、しっかり覚えておこう

●アキラ／順身翻胯（⇨⇦Ⓟ+Ⓖ）からの派生

アキラのキャッチ投げである順身翻胯は、心意把と靠山壁に派生し、心意把は⇘Ⓖ、靠山壁は⇖or⇙Ⓖでガード可能。ガード後は、心意把なら投げで反撃確定し、靠山壁は17フレームの打撃技で反撃が確定する。

●ベネッサ／ハンドホールド各種

上、中段のパンチ系攻撃を取ることができるハンドホールドは、Ⓖ、⇙Ⓖ、Ⓟ+Ⓖでそれぞれ抜けが可能。抜けた後は五分の状況が多いが、ライトハンドホールドの上段蹴りをガードしたときだけ、20フレーム有利。

●ウルフ／サイドステップキャッチ（避け中Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ）

ウルフの避け攻撃であるサイドステップキャッチは、キャッチ投げでありながら、⇧or⇩Ⓟ+Ⓖで抜けが可能。抜けた後は、抜けた側が1フレーム有利なので、攻撃発生の早いしゃがみⓅを出して次の行動を考えよう。

●ベネッサ／プリズンアームロック（⇧Ⓟ+Ⓚ）

上、中段パンチ系当て身のプリズンアームロックは、Ⓟ+Ⓖで抜けが可能だ。また、抜けるポイントが2カ所あり、すぐに抜けたときは五分だが、ダメージを受けてから抜けたときは6フレーム有利となる。

●リオン／撲歩（⇨⇧Ⓟ+Ⓖ）からの派生

リオンのキャッチ投げである撲歩は、落手双手と落手断腿に派生し、横投げ同様、⇦or⇨Ⓟ+Ⓖで抜けが可能だ。抜けた後は、抜けた側が6フレーム有利なので、打撃と投げの二択を仕掛けることができる。

●ベネッサ／タックルパンチ（⇨⇨Ⓟ+ⓀⓅ）

タックルしてからマウントパンチを繰り出すタックルパンチだが、パンチの部分だけはⒼボタンを押すことで回避することが可能。ただ、抜けた後の状況は、お互いに五分の状態なので、有利な反撃は存在しない。

抜け後に反撃確定の投げについて

先にも述べたように、投げ抜け後に反撃が確定する状況は、離れるタイプと背後を取るタイプの2種類。間合いが離れるタイプは、ダッシュしてからリーチの長い打撃技で反撃することになるが、背後を取るタイプは各投げによって反撃技が変化する。投げ抜け後は発生が12～13の中段攻撃で反撃できるが、技ごとに距離が違うので、一部のキャラは確定反撃無し。

キャラ名	技名(コマンド)	有利フレーム／備考
アキラ	大纏崩捶(⇦⇨Ⓟ+Ⓖ)	25フレーム／ダッシュで接近後、リーチの長い中段攻撃で反撃可能
リオン	七星天分肘(⇦Ⓟ+Ⓖ)	
ジェフリー	マシンガンハンマー(⇧⇨Ⓟ+Ⓖ)	12フレーム／しゃがみⓅ(ノーガード以外)：ウルフ、ジェフリー、カゲ、シュン、アオイ

キャラ名	技名(コマンド)	有利フレーム／備考
ジャッキー	サディスティックハンギングニー(⇧⇧Ⓟ+Ⓖ)	13フレーム／しゃがみⓅ：ウルフ、ジェフリー、カゲ、シュン、リオン、アオイ
アオイ	小当(Ⓟ+Ⓖ)	
サラ	フロントスープレックス	13フレーム／しゃがみⓅ(全キャラ)、白虎双掌打、肘(アキラ)、両止(アオイ)
ウルフ	SSD(⇧⇧Ⓟ+Ⓖ)	
	ブレーンバスター(⇦Ⓟ+Ⓖ)	

キャラ名	技名	コマンド	抜け後の状態	備考
ジェフリー	ボディーリフト	P+G	完全二択	
	パワーボム	P+K+G	五分	両者正面向け
	アイアンクロー	P+K+G	完全二択	
	マシンガンニーリフト	P+K+G	二択	
カゲ	太刀	P+G	完全二択	
	順逆自在	P+G	二択	
	影霞	P+G	完全二択	
	弧延落	P+G	完全二択	
	浮霞	P+G	二択	
	刀霞	P+G	完全二択	
シュン	酔歩転身肘	Ⓟ+Ⓖ	二択	
	倒襲裏肘	Ⓟ+Ⓖ	五分	離れて仕切り直し
	豪杯旋舞	or Ⓟ+Ⓖ	五分	離れて仕切り直し
	転身纏鶏脚	Ⓟ+Ⓖ	二択	
	転身纏胯	Ⓟ+Ⓖ	五分	離れて仕切り直し
リオン	破刀手秋腿	Ⓟ+Ⓖ	完全二択	
	登山翻車脚	Ⓟ+Ⓖ	二択	
	採取砲靠	Ⓟ+Ⓖ	完全二択	
	飛転双空脚	Ⓟ+Ⓖ	五分	離れて仕切り直し
	貼身双勾手	Ⓟ+Ⓖ	五分	離れて仕切り直し
	七星天分肘	Ⓟ+Ⓖ	反撃確定	背後から打撃が確定
	擺下尖転	Ⓟ+Ⓖ	二択	
	七星跳飛捕蝉	Ⓟ+Ⓖ	完全二択	
アオイ	小当	Ⓟ+Ⓖ	二択(備考参照)	一部のキャラはしゃがみⓅが確定
	合気投げ	Ⓟ+Ⓖ	完全二択	
	送り手回し	Ⓟ+Ⓖ	完全二択	
	大木倒	Ⓟ+Ⓖ	完全二択	

キャラ名	技名	コマンド	抜け後の状態	備考
アオイ	腕絡み	Ⓟ+Ⓖ	五分	離れて仕切り直し
	六段帯取	P+G	完全二択	
	楓枝落とし	or P+G	完全二択	
	蝶絡み	P+G	五分	離れて仕切り直し
	木の葉落とし	P+G	五分	離れて仕切り直し
	半月巴	P+G	完全二択	
	手極め倒身	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	完全二択	
	真之位	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	二択	
レイ・フェイ	翻身旋舞	Ⓟ+Ⓖ	五分	離れて仕切り直し
	弓箭掌壁	Ⓟ+Ⓖ	完全二択	
	擺脚摟倒	Ⓟ+Ⓖ	完全二択	
	排山倒海	Ⓟ+Ⓖ	二択	
ベネッサ	キャニオンダイブ(D)	Ⓟ+Ⓖ	完全二択	
	リプレイスロー	Ⓟ+Ⓖ	完全二択	
	アームクラッシュスロー(D)	Ⓟ+Ⓖ	完全二択	
	アーミーコンビネーション(D)	Ⓟ+Ⓖ	完全二択	
	エルボーラッシュ(D)	Ⓟ+Ⓖ	五分	正面、近距離で五分
	ウォールキス(D)	Ⓟ+Ⓖ	二択	
	レッグブレイカー(D)	or Ⓟ+Ⓖ	完全二択	
	ヘルズゲート(D)	Ⓟ+Ⓖ	五分	正面、近距離で五分
	ヘブンズゲート(D)	or Ⓟ+Ⓖ	完全二択	
	リブクラッシュボディ	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	有利	抜けられたベネッサ側が先に動ける
	リブクラッシュニー	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	五分	正面、近距離で五分
	エルボースラッシュ(M)	Ⓟ+Ⓖ	二択	正面、近距離で少し不利
	トリプルヘビィスマッシュ(M)	Ⓟ+Ⓖ	二択	正面、近距離で少し不利
	ダブルニーストライク(M)	Ⓟ+Ⓖ	二択	正面、近距離で少し不利

システム解析

避け／避け攻撃

ワンコマンドながら一瞬にして攻防が入れ替わる「避け」のシステム。
これを使いこなすことができれば、反撃を決める場面も多くなり、ダメージ効率が飛躍的に向上するぞ。

Text : H.I

避けの基本

⇩or⇧方向に軽くレバーを入れた後、レバーを戻すと避け動作をする。この「避け」は2種類存在し、基本的には「タイミングの合った避け(成功避け)」のみを狙い、攻守を入れ替えたり、避けて確定反撃を決めたりしていく。「タイミングの合った避け」を発動させるタイミングは、当て身とほとんど同じ。つまり、こちら側が不利な状況のときに使うことで効果を発揮するものだ。

「避け」は、直線系の打撃には強いが、回転系の打撃と投げにはめっぽう弱いので、そこで対戦での読み合いが発生する。しかし、「避け投げ抜け」というテクニックが浸透しているため、避けに対する対応は、「全回転系の打撃」か「タイミングを少し遅らせての打撃」が主流になっている。

スキの無い技をガードされたときやしゃがみ⑨をくらったときなど、二択を迫られる状況で、相手の打撃を読んで避ける。

避けた後、確定で技が入る状況なら確定反撃を決め、それ以外の状況なら中段と投げの二択を迫るのが基本となる。

通常避けのシステム

通称「通常避け」や「失敗避け」といわれているもので、この動作は、「相手の技を避けようとしたが、条件が合わずに出てしまった」というケースがほとんどだ。

この通常避けの特徴は、「避け性能がほとんど無い」「ガード不能」「動作中、避け攻撃が出せる」「しゃがみ前ダッシュでキャンセル可能」といったところ。通常避けを出すメリットは、避け攻撃が出せることくらいしかない。出てしまったら、なるべくしゃがみ前ダッシュでキャンセルし、一刻も早くガードができる状態にした方が安全といえるだろう。

通常避けには避け性能はほとんど無い　位置変えにはARMを使っていこう。

タイミングの合った避けのシステム

相手の技を出すタイミングとその技に対する避け方向を合わせると、動作中完全無敵の、「ジャスト避け」「成功避け」などと呼ばれる避けになる。これは、避け攻撃がいつでも出せるほか、動作後の行動の先行入力が効くという性質がある。この避けを実戦で使う上でのポイントとなるのは、「避け攻撃を出した瞬間に無敵が切れる」「避けが発動しても、必ずしも避けられるとは限らない」「動作後にⓅ＋Ⓚ＋Ⓖ入力の技を出す際には、Ⓖボタンを入力しておく(避け攻撃暴発を防止)」の3点。特に二つ目の事項は、ウルフのショルダータックルためなどを遠距離で早めに避けてしまったときに、避け動作後の位置に技がホーミングしてくる現象のことである。

避けた後の状態は、相手の技と避けるタイミングによって微妙に変化してくる。投げを狙うのが比較的安定している。

発生の遅い技の中には、早めに避けてしまうと避けた後の位置に追ってくるものもある。ある程度引き付けて避けよう。

ARM(オールレンジムーブ)

ステージ上を自由に移動できるARMは、ステージ端に追い詰められたときの位置入れ替え、もしくはリングアウト負けを嫌っての予防的な行動として使っていくことが多い。

ARMの特徴として、相手の技がホーミングしにくいということが挙げられる。特にそれは背を向けた状態のARMで顕著に表れ、中間距離で発生の遅めの技なら、横移動でほとんど避けてしまうほどだ。向き合っているときのARMはそれほど気にしなくてもいいが、相手が背を向けているときは、注意すべき。十分に近付いて発生の早い技を出すか、回転系の技を狙っていくようにしよう。

ステージ端に追い詰められたときは、あわてずにARMで位置変え。移動に夢中で相手の技をガードするのを忘れないように。

背向けのARMは、中間距離ならほとんどの攻撃を避けてしまう。背後からの攻撃が強力なキャラは戦術に組み込むこともできる。

避け攻撃

避け動作中にⓅ＋Ⓚ＋Ⓖ入力で出せる避け攻撃は、その性能差から、避けた後の確定反撃として使っていくものや回転系の攻撃として置いておいたりと、その用途は様々だ。しかし、ほとんどのキャラ共通で大きなスキがあり、ガードされたら手痛い確定反撃を受けるのは必至である。

避け攻撃の中でも、ジャッキーとベネッサのバリアキックは、それ自体の避け性能やヒット後にキツイ攻めを展開できるなど、優秀な面が目立つ。そのため、受ける側は有利な状況でも少し待ってから技を出したり、回転計の技をうまく使ったりして対応していかなければならない。

キャラ名／技名	主な性質or使い方	使いやすさ
アキラ／貼山靠	避け性能を活かして2択回避	○
ジャッキー／バリアキック	避けた後の確定反撃に	◎
サラ　ライト(レフト)サイドキック	リーチの長い全回転の中段技	×
ラウ／向側避虎蒸撃	全回転の中段技	△
パイ／側進旋風牙	全回転の中段技	×
ウルフ／サイドステップキャッチ	避け性能を活かして置いておく	×
ジェフリー　サイドステップエルボー	全回転の中段技	×
カゲ／葉隠閃刃	避けた後の確定反撃	○
シュン／斜側連脚	リーチの長い全回転の中段技	○
リオン／磨盤手	投げ防止、下段つぶし	×
アオイ／身躱肘当て	避け性能を活かして二択回避	◎
レイ／提膝側掌	全回転の中段技	△
ベネッサ／バリアキック	避けた後の確定反撃に	◎

※表内「使いやすさ」の項目は、編集部の独断によるものです。×、△、○、◎の4段階で、×が使いにくく◎が最も使いやすい技としています

実戦における避けの攻防

単発技編

技をガードされたときや、ヒットさせても不利な状態のときは「避け投げ抜け」が基本だが、中間距離での立ち合いで避けを仕込んでおくのも悪くない。避け後、常にしゃがみ前ダッシュを入力していれば、通常避け中に技をくらうこともなく、避けたときのメリットだけが残るからだ。中間距離を不得意とするキャラや、中距離戦が長く続いているときなどは、こういったテクニックも駆使して切り抜けていきたい。

避ける方向については、右下表を参考にしよう。肝心な、避けた後に何をすればいいのかについては、状況によって大きく変わってくる。

しゃがみⓅなど技自体の硬直が短いものを避けた場合、確定反撃はほとんど無いので、若干有利な状況でのキャラ別の選択肢を採っていく。そして、肘クラスの技を避けたときはほとんど肘程度の発生の技が確定で入り、もちろん発生の早い投げも確定する。それ以上の硬直がある技を避けたときは、浮かせ技など大ダメージを与える技を確定反撃として使っていけるのだ。

細かくは、下のカコミのように、技がヒットしたのか、相手の出してきた技の種類、反撃として使った技の性能など、あらゆる要素で確定反撃になるかどうかが決まる。実戦で一つ一つ覚えていってほしい。ちなみに、避け自体は17フレーム。つまり、避けてから攻撃にいくまでに「17+攻撃力発生」フレームかかる。

単発技を避けた後は攻め込むチャンス。避けた技の硬直の大きさを判断して確定反撃を

避け投げ抜け

避け投げ抜けのやり方は、「先行で避けを入力→投げ抜けコマンド（複数入力可）→最後の投げ抜けコマンドのⒼボタン以外を離す」である。最後にⒼボタンを押しっぱなしにすることで、避け成功後に投げモーションが暴発しない。

スキのない技をガードされた後ももちろんのこと、投げのみ確定する技をガードされたときにも効果抜群

避けたタイミングによる状況変化

右の連続写真は、レイ・フェイの登天掌（⬇⇨Ⓟ）後にアキラが最速で上歩衝掌（⇦⇨Ⓚ）を出した時の状況別結果を示すものだ。

上の写真は登天掌がガードされた後、下の写真は登天掌がノーマルヒットした後である。上の写真では、避け後の撑掌がガードされてしまうのに対し、下の写真では、上と同じ登天掌後の不利な状態でも撑掌が確定で入る。これは状況による硬化差の違いからくるもので、ヒットさせて不利な技でもこんな微妙なメリットが生まれてくる。

●相手キャラ別の避け方向目安一覧

相手キャラ	避け方向	主に使ってくる回転技	注意点
アキラ	両方	背中側：⇦⇨Ⓟ+Ⓚ 腹側：Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	
ジャッキー	腹側	⇦Ⓟ、⇧Ⓟ	※全回転技に注意
サラ	背中側	⇦Ⓟ、⇧Ⓚ+Ⓖ、⇗Ⓚ+Ⓖ	
ラウ	腹側	立ち途中Ⓚ、⇨⇩Ⓚ	※全回転技に注意
パイ	どちらでも		※全回転技に注意
ウルフ	両方向	背中側：⇧Ⓚ、⇩Ⓚ 腹側：[illegible]	
ジェフリー	どちらでも	腹側：[illegible]Ⓟ	※[illegible]Ⓟは全回転
カゲ	両方向	背中側：⇦⇨Ⓟ 両方向：⇩Ⓚ+Ⓖ	
シュン	背中側	⇧Ⓚ、横寝中Ⓚ	
リオン	背中側	⇩Ⓚ、⇧Ⓚ、⇧Ⓚ	※全回転技に注意
アオイ	背中側	⇨Ⓟ+Ⓚ	※全回転技に注意
レイ	腹側	⇨Ⓟ+Ⓚ、⇨⇨Ⓟ+Ⓚ	※全回転に注意
ベネッサ	背中側	⬇Ⓚ、⇨⇨Ⓚ、Ⓟ+Ⓚ	※⇦Ⓟは腹側

コンビネーション編

コンビネーションを避けたときの特徴は、「基本的に技自体のホーミング力で追ってくる」「ディレイをかけると、ある程度向き直しながら技が出る」「横向き判定になった時点でホーミングはしなくなる」などがある。

コンビネーションの途中の技を密着状態で避けた場合、相手が横向き判定になりやすい。そのため、突進力のあるコンボを避けたときは、少し様子を見てから、背中を向けた相手を攻め立てていくことができる。

そして、微妙に距離が開いた位置で避けたときは、発生の早い立ちⓅやしゃがみⓅでコンボを止めてから選択を迫るのがいいだろう。例えば、ジャッキーのエルボーバックナックル（⇨ⓅⓅ）のエルボーを避けた後（腹側のみ）は、最速で立ちⓅを出す。すると、エルボーで止めた場合は立ちⓅが確定で入り、バックナックルを最速で出したときも判定差で立ちⓅが勝つ。さらにディレイをかけた場合も、立ちⓅでカウンターを取れるという具合になるのだ。

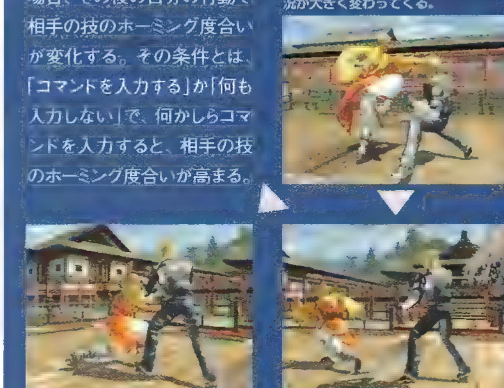
ただし、それらは相手のコンビネーションと避けた状況により変化するので、技のつなぎが早く、なおかつディレイのかかる技、特に下段つぶしの上段技や中段につながる技に対しては、避けた後もガードで様子を見た方がいい場合もある。

コンボを避けた場合、その技によって様々な対応をする必要がある

避け成功後の行動による状況変化

コンボの途中の技を避けた場合、その後の自分の行動で相手の技のホーミング度合いが変化する。その条件とは、「コマンドを入力する」か「何も入力しない」で、何かしらコマンドを入力すると、相手の技のホーミング度合いが高まる。

同じ距離で同じようにコンボを避けても、その後に行動するかしないかで状況が大きく変わってくる。



ガードを含む、何かしらの行動をすると、相手の技が向かってくる。

何もコマンドを入力しないでそのまま立っていると、相手は背中を見せる。

システム解析

壁

壁際では、さまざまなアクシデントが発生する。
相手を追い込んだとき、逆に追い込まれたときのために、正しい知識を身に付けよう。

Text：善之宇元郎

地上での壁ヒット①：壁やられ（のけぞり）

壁やられの発生条件

地上での壁ヒットには、壁やられと壁よろけがある。このうち壁やられとは、たたき付けられたときによろけ回復マーク（緑と赤のレバーアイコン）が出ないものを指す。壁やられの発生条件は、ダメージ21未満の打撃技で壁にたたき付けること。ヒット時によろけが発生する技でも、壁に当たるとよろけがキャンセルされ、壁やられに移行するので要注意だ。また、例外的に、1度壁やられが発生するとしばらく壁にたたき付けられないこと、崩れダウンが発生する技では壁にたたき付けられないこと（崩れダウン優先）も覚えておきたい。

投げ技では、ウルフのフェイスクラッシュチョップ（Ⓟ＋Ⓖ）などで壁やられが発生する。

ヒット時に崩れダウン状態になる技は、決して壁に当たらない。Ver.Cでの変更点だ。

壁やられの性質

壁やられが発生すると、どんな技を当てたかにかかわらず、必ず一定時間の「のけぞり」が発生する。こののけぞりは少々特殊なので、性質を順に説明しよう。

●のけぞり中は投げが決まらない

壁際でしゃがみⓅ→投げなどの連係を試みるときには注意が必要。しゃがみⓅがヒットして壁やられが発生すると、投げが成立せずにスキを作ってしまう（もともと発生の遅いキャッチ投げの場合は、逆に有効活用できることもあるが）。投げを狙う場合は、のけぞりが解ける瞬間を狙って重ねる必要があるのだ。

●のけぞりの前半部分は打撃に対して無防備

打撃に対して無防備な時間は比較的長いため、ラウの転身裏旋脚（⇩ⓀⓀ）など通常時には連続ヒットしない技も、1発目で壁ヒットすればつながるようになる。ただし、アオイの旋桜（⇨ⓅⓅ）などのように、もともと1発目のヒット時に相手をのけぞらせる時間が長い技の場合は、壁ヒットで相対的にのけぞり時間を短縮する結果となり、つながらなくなる。

相手の背後に壁があるときは、打撃→投げという連係は狙わない方が無難。なぜなら、打撃技がヒットして壁やられが発生すると、最速の投げが成立しないからだ。

●のけぞりの後半部分はガードのみ可能

のけぞりの後半部分は、防御側がレバーやボタンを動かしてもキャラが動かないため行動不能のように思えるが、打撃技をガードすることのみ可能である。しかし、ここでガードボタンを押してしまうと、グラフィック上はガードポーズを取っていなくても内部的にガード状態となり、アキラの開跨（⇨Ⓟ＋Ⓖ）や撃歩翻跨（⇩Ⓟ＋Ⓖ）などでガードを崩されてしまう。

アキラ戦では、壁やられ中のガードも危険な行為。開跨や撃歩翻跨（Ⓟ＋Ⓖ）などでガードを崩される可能性があるのだ。あえてノーガードという選択も取り入れたい。

地上での壁ヒット②：壁よろけ

壁よろけの発生条件

壁にたたき付けられたとき、よろけ回復マークが表示される壁ヒットが壁よろけだ。発生条件は、ダメージが21を超える打撃技で壁にたたき付けられること。これは、カウンターヒットなどによってダメージが21を超えても条件を満たすので、実際は肘クラスの打撃技でも壁よろけが発生する可能性がある。なお、例外的に、ジェフリーのデビルリバースクロー（敵ダウン中に背後から⇩Ⓟ＋Ⓖ）など特定の投げ技や、背後から打撃技をくらって壁にたたき付けられたときにも壁よろけが発生する（後者はしゃがみⓅですら壁よろけになる）。

壁よろけは壁やられと比べると発生しにくいが、はるかに危険な状態だ。壁を背後に背負ったときは、相手のどんな技を警戒すべきか、きちんと把握しておく必要がある。

壁よろけの性質

壁よろけは、よろけ時間が非常に長いのが特徴である。よろけ中は打撃技に対して完全に無防備だが、防御側はレバーとボタンでよろけ時間を短縮することが可能だ。攻撃側の追撃が確定ヒットするかどうかは、壁ヒット時の距離がカギを握る。具体的には、壁からより遠くで当たった打撃技で壁よろけが発生したときの方が、防御側は回復しにくい（防御側が壁に到達するまでの時間で、攻撃側の打撃のスキが相殺されるため）。一応、遠距離からの打撃技でギリギリ壁にヒットしたような場合は、防御側がどんなにがんばって回復してもガードできないこともある。

実際に追撃が確定してしまうケースは少ない。よろけに反応できず、回復が遅れていることがほとんどだ。

投げ技での壁よろけなら、事前によろけることが予想できるはず。できるだけ回復できるようにしておこう。

のけぞり距離の長い技に注意

アキラの猛虎硬爬山（⬇⇨Ⓟ）やレイの撐掌（⇨⇨Ⓟ）などは、ヒット時に相手を大きく後退させる効果を持つ（各キャラのミドルキックはカウンター時のみこの効果が発生）。これらの技をくらうと壁との距離がある程度離れていても突然壁よろけが発生するので、十分な警戒が必要。

空中での壁ヒット

空中壁ヒットのメリット

空中での壁ヒットに、複雑な発生条件は無い。打撃技や投げ技が当たったとき、一定以上の高さで壁に接触すれば必ず壁ヒットになる。このときのメリットは、相手が落下するまでの時間が通常よりも長くなり、ダメージの大きな空中コンボが狙えること。また、壁ヒット時の状況によっては、相手が受け身を取れなくなるのもポイントだ。各種のダウン攻撃や、キャラによってはバウンドコンボまで狙えることもあるので、追加ダメージのチャンスを見逃さないようにしたい。

ヒザで浮かせた程度の高さではほとんど決まらないジャッキーのコンボエルボーナックルスピンキック(Ⓟ+Ⓖ、ⓅⓅ+Ⓖ)も、壁を使った空中コンボなら十分狙っていける

受け身の可否とダウン後の状況

空中で壁にヒットすると、相手は「うつ伏せ」状態で受け身が取れずにダウンする。例外的に受け身可能なケースもある。一つ目の例外は、斜めに壁ヒットしたときだ。空中コンボ後にダウン攻撃を狙う場合は、壁に当たる角度をよく見極めよう(ちなみに、ヒザなどの単発技で壁に斜めヒットした場合は、うつ伏せではなく「あお向け」にダウンすることで判別可能)。二つ目の例外は、最後に壁ヒットしたときの高さがあまりにも低いとき。これは、コンボの途中で浮きが低くなり、壁ヒットに必要な高さを下回ってしまうというもの。つまり、正確には最後の1発が壁にヒットしていないため、受け身が取れるというわけだ。こちらは視覚的に判断することが難しいので、コンボごとに受け身を取られやすいか否かを覚えておく必要がある。

なお、壁ヒット後のバウンドコンボは浮き直しが低いことに注意。アオイの雲蹴り(⇨ⓀⓀ)、アキラの連環腿(⇨ⓀⓀ)などの多段技は、2発目が空振りしてしまうので狙わない方がいいだろう。

斜めに壁ヒットした場合や、空中コンボの最後で浮きが低くなった場合、相手は受け身を取ることができる。

壁ヒット後のバウンドコンボは浮き直しが低いため、多段系の技は2発目が当たらない。狙うなら単発技で!

壁にヒットする投げ技と受け身

投げ技で壁にヒットした後、受け身が取れるかどうかは、相手のうつ伏せ/あお向けだけでは判別できないことに注意。例えばジャッキーのサディスティックハンギングニー(⇩⇘Ⓟ+Ⓖ)などは、どんな状況でも必ずあお向けにダウンする。微妙な角度の場合、ダウン攻撃などは狙わない方が無難かもしれない。

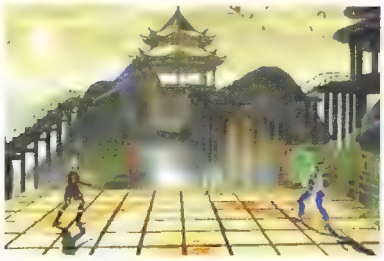
特定ステージの破壊可能な壁について

どうすれば壁を破壊できるか

レイ、アキラ、サラステージの壁は、特定の技で相手をぶつけることで部分的に破壊することができる。もちろん、壁が壊れた場所からはリングアウトを狙うことも可能だ。また、一度壊れた壁は、その試合の間復活しない。前のラウンドでどの壁が壊れたかを覚えておかないと、思わぬ場所からリングアウトしてしまう可能性がある。

実際に壁を壊せる打撃技は、「ヒットすればダウンを奪えるが、浮きが低いため空中コンボは狙えない」ものに多い。例えばサラなら、ドラゴンスマッシュキャノン(⇩Ⓚ)では壊せないが、ダッシュニー(⇨⇨Ⓚ)なら破壊可能といった具合だ。一方、投げ技で壁を壊せるものはキャラによってまちまち。特に傾向は無いので、技ごとに覚えてしまうしかないだろう。

また、ごく例外的に、ジェフリーのケンカアッパー(⇩⇩Ⓟ)など、相手を高く浮かせる壁破壊技もある。こういった技は、浮かせた後の追い打ちがすべて壁破壊技になることが特徴だ。具体的には、ケンカアッパー→1、2、アッパー(ⓅⓅⓅ)という空中コンボの場合、コンボのどの部分でぶつけても必ず壁が壊れる。それほど有効に活用できるわけではないが、あえて壁を壊したい場合は狙ってみるといい。



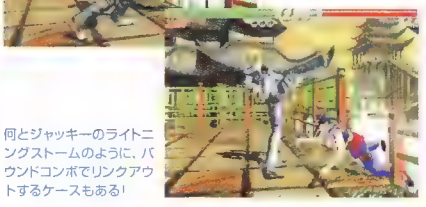
一度壊れた壁は復活しない。後半ラウンドはリングアウトの危険性も高まるのだ

ジェフリーのケンカアッパーで浮かせた後は、あらゆる追い打ちと壁を壊する

壁破壊直後の状況

壁を破壊すると、コンボをくらった側のやられ判定が一定時間無くなる。これは、壁破壊からの即リングアウトを防止措置だと思われるが、一部のキャラはそれでも即リングアウトを狙っていける。ジャッキーのヒザ→ジャブダブルストレート(ⓅⓅ⇧Ⓟ)→壁破壊→ライトニングストーム2(⇧Ⓟ+ⓀⓀ)はその最たる例。壁との距離がピッタリなら、ライトニングストームの1発目で受け身が取れず、リングアウトしてしまう。

壁破壊後は相手のやられ判定が無くなるため、追い打ちでのリングアウトは難しそうだが



何とジャッキーのライトニングストームのように、バウンドコンボでリングアウトするケースもある!

ハーフフェンスステージでのリングアウトについて

本作には、外周を低い壁(ハーフフェンス)で囲まれたステージが全部で5種類ある。こういったステージは、浮きの高い空中コンボ中に壁ヒットすると、フェンスを乗り越えてリングアウトするのが特徴だ。

ただし、フェンス越えのリングアウトが狙えるキャラはかなり限定される。ほとんどのキャラは、空中ヒットなど特殊な状況でもない限り、まず不可能といえよう。実戦で狙える代表例は、カゲの弧円落(⇩Ⓟ+Ⓖ)からのコンボ。弧円落→旋風刃(⇩Ⓟ+Ⓚ)→螺旋裏蹴り(⇩ⓅⓀ)は特に有名なので、一度は目にした人も多いのではないだろうか。これ以外のキャラでは、シュンの龍尾脚(⇩Ⓚ)、レイの二起分脚(⇩Ⓚ)、アキラの開跨→連環腿(⇨⇨ⓀⓀ)といった技を壁近くで決めたとき、まれにフェンス越えを狙える程度か。

最後に、フェンスを越えやすい(=落とされやすい)キャラについても触れておこう。カゲの弧円落やアキラの連環腿など、空中コンボ系で落とされやすいのは体重の軽いキャラだが、シュンの龍尾脚など垂直に浮かせる技の場合は、キャラの体重より身長のほうが重要になる。具体的には、背の低いアオイなどは落とされにくく、背の高いキャラはたとえ体重の重いジェフリーでも落とされやすい傾向にあるのだ。

弧円落からの空中コンボなら、ハーフフェンスステージでもリングアウト可能。壁際では重視しておこう。

二起分脚などでフェンス越えを狙うなら、相手の身長が重要になる。背の高いキャラの方が落としやすい。

システム解析

足位置

足位置を意識して闘うことには、さまざまなメリットがある。
実戦で活用するにはかなりの訓練が必要だが、頑張ってマスターしよう。

Text：善之字元帥

“足位置”と“構え”とは？

構えとは、右足と左足のどちらが前に出ているかを示す用語だ。具体的には、キャラの右足が前に出ている状態を「正構え」、左足が前に出ている状態を「逆構え」と呼ぶ（ラウンド開始直後は必ず正構えである）。キャラによっては、同じコマンドを入力しても構えによって技が異なる場合があるので注意すること。

そして、1P側と2P側の構えが同じ状態を「足位置が平行（正位置）」、構えが異なる状態を「足位置がハの字」として区別する。これは、文章で説明するより右の表を見てもらった方が分かりやすいだろう。

対戦中に足位置を確認するには、画面内のキャラが背中を見せているか、胸を見せているかで判断するといい。始めのうちは瞬時に判断しにくいが、CPU戦で練習を積めばだんだん見えるようになってくるはずだ。また、余談になるが、上級者といえど、ずっと足位置ばかりに注目しているわけではない。重要なのは、「常に足位置を把握すること」ではなく、「どんなときに足位置を見る必要があるか」を知ることなのだ。

写真で見る足位置の状態

足位置の確認はなぜ重要なのか？

① 空中コンボに影響する

足位置が対戦で重要視される最大の理由がこれ。空中に浮かされたキャラは足位置によって姿勢が左右いずれかに傾くため、たとえまったく同じ条件（重量やカウンターの有無など）で相手を浮かせても、空中コンボが決まらなくなる可能性があるのだ。特に、回転（半回転）系の打撃技は足位置の影響を受けやすく、逆に両手や体当たりによる攻撃はほとんど影響を受けない。具体的な例は次のページで紹介しよう。

例えばバイの立ち K・虎華煽脚（K K）のコンボ。対重量級でも、ハの字なら きちんとヒットする。

平行だと虎無煽脚がヒットしない。踏りの攻撃判定と、相手の体の傾きが微妙にズレているのだ。

② 避け方向の把握

これは足位置というより、構えが重要になるケース。例えばカゲの風閃刃（⇖Ⓟ）などは半回転系の打撃技であるため、相手の構えを把握せずに避けていると50%の確率でくらってしまう。確実に避けたいのなら、避ける直前に相手の構えを見て、きちんと背中側に避けなければならない。逆に、相手の避け方向がワンパターンだと気付いた場合は、そちら側に避けられない半回転系の打撃技を出すのもいい。

カゲの主力技、風旋刃（⇖Ⓟ）。カゲの背中側に避けを入力すれば成功避けとなり、避けられる。

腹側に避けを入力するとくらってしまう。巻末の技表を見て、主要技の避け方向を確認しておこう。

③ 打撃技の当たりやすさが変化

①とは異なり、足位置によって地上で打撃技が当たりにくくなるケースも存在する。この影響を特に受けやすいのは、各キャラのしゃがみⓅと肘打ち。たとえ至近距離でも、ハの字だとしゃがみⓅが当たりにくく、平行だと肘打ちが当たりにくくなる（立ち／しゃがみの状態によっても変化することに注意）。相手のしゃがみⓅを空振りさせて下段投げを狙う場合、重要な知識になるので覚えておこう。

足位置平行のとき、密着攻撃状態からしゃがみⓅを出した これがヒットするのは当たり前なのだが、

ハの字だと空振りすることも。当然、しゃがみⓅのリーチが短いキャラは、より影響を受けやすい。

④ かわし性能に影響するものも

アオイの無双破（⇓⇖Ⓟ）、リオンの疾歩昇穿手（⇓⇗Ⓟ）といった技は、その姿勢の低さから相手の打撃技をかわしてヒットしやすい。そして、どういった技をかわすかは足位置によって変化するのが特徴だ。

例えば、アオイがしゃがみⓅをガードさせた後で無双破を出すと、足位置が平行の場合は相手が最速で打ち返したしゃがみⓅに負ける。しかし、ハの字の場合はほとんどあらゆる技の「下をくぐって」ヒットするのだ。

足位置はハの字。リオンかしゃがみⓅをガードさせた後、相手もしゃがみⓅを打ち返すと……

疾歩昇穿手がしゃがみⓅの下をくぐってヒットする。非常に有名な「ひっかけ」連係の一つだ。

足位置が変わるケース

ここでは、足位置(構え)がどんな理由によって変わるのかを説明していこう。

●特定の打撃技を出す

最も多いケース。出した後で足位置が変わる技は非常に多いので、キャラごとに覚えるしかない。代表的な技はヒザなどか。また、各キャラの避け攻撃については要注意。避け攻撃を出した方向(画面奥か手前か)によって構えが決まるため、結果的に足位置が変わることもあれば変わらないこともある。

●横転受け身を取る

意外に気付きにくいのが、横転受け身でも足位置が変化する可能性があるということ。具体的には、1P側にいるキャラなら、画面奥に横転受け身を取ると左足が前に、画面手前への横転受け身なら右足が前になる。ダウン直前の足位置には関係無いので、相手の受け身に浮かせ技を重ねるときは注意したい(空中コンボ時の足位置確認が難しくなるということ)。なお、その場受け身の場合、足位置はダウン前から変化しない。

●投げを決める

投げが成立したときは、相手の構えにこちらが合わせる形になる(必ず平行になるという意味ではない。ハの字になる投げ技も多数存在する)。ジェフリーのボディーリフト(⇦Ⓟ+Ⓖ)など、相手を横方向に投げる技を持つキャラは、リング際で相手の構えを見て投げを使い分けられるようにしておきたい。

●歩く

パイとジェフリーは、歩くだけで構えが変化する。あまり対戦では必要のない知識だが、念のため。

全体的に、前進しつつ攻撃を繰り出すタイプの技は足位置が変わりやすい傾向がある。

受け身後に浮かし技を狙うときは、相手の受け身方向を確認してコンボを使い分けよう。

投げによる足位置変化は、半回転系の起き上がり攻撃を避けるときにも重要な情報となる。

例外的な足位置変化

打撃技の中には、ヒットないしはカウンターヒット時に相手の構えを変化させるものがある。各キャラのミドルキックや、アキラの猛虎硬爬山(⬇⇘Ⓟ)などはその代表例だ。少々やっかいなのは、こういった技からコンボを狙うケース。例えばラウの穿脚連環虎掌(⇦ⓀⓅⓅ)からコンボを狙う場合、3発目ヒット時に足位置が平行ならしゃがみⓅ→連環虎燕掌(⬇⇘Ⓟ Ⓟ+Ⓚ)を、ハの字なら転身双虎掌(Ⓟ⇨ⓅⓅ)をたたき込むことになるが、1発目がカウンターヒットしているとその時点で足位置が変化する。ベストを求めるのなら3発目がヒットした瞬間に足位置を確認するしかない。

各キャラのミドルキックがノーマルヒットしたときはこんな感じ。特におかしなところはないのだが

カウンターヒットだと構えを変化させる。猛虎硬爬山などはノーマルヒットでもこういった効果を持つ。

実践! コンボ中の足位置確認

① たたき付けからのコンボ

相手をたたき付ける打撃技からのバウンドコンボは、足位置によって入らなくなるものが多い。しかも、左ページの表を見てもわかるように、バウンド中の足位置はかなり判別しにくいのが厄介だ。ただし、相手をたたき付けた後、必ず同じ打撃技を経由してからコンボを分岐させるもの(ケースA)は比較的楽な部類に入る。バウンド中に1発でも打撃技を当てると、相手のやられポーズは空中でのやられポーズと同じ絵になるので、その時点で足位置を判断できるというわけだ。

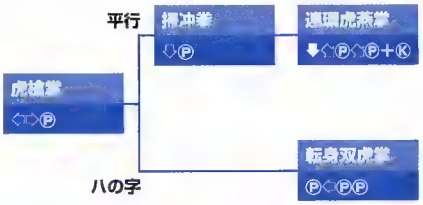
一方、たたき付けた直後に分岐が存在するコンボ(ケースB)は、コンボ始動技を当てる前に足位置を確認しておくのがセオリー。こちらの場合、当たったのを確認してから足位置を判断するのは上級者でも厳しい。

ケースA:ジャッキー・スピンヒールソードからのコンボ

中量級以下のキャラに狙えるコンボ。コンボ始動技自体の発生が遅いため、足位置はスピンヒールソードを出してから当たるまでの間に確認してもいいし、しゃがみⓅを当てて足位置がわかりやすくなった時点で確認してもいい。足位置確認の練習にはもってこいのコンボといえる。

ケースB:ラウ・虎槍掌からのコンボ

相手キャラを問わずに決まるコンボだが、コンボ始動技の発生が早く、分岐もたたき付け直後に存在するので、ヒット後に判断するのは非常に厳しい。虎双掌を出す前に足位置を確認しておくか、どちらの足位置でも入るしゃがみⓅ→連旋裁腿(⇩ⓀⓀ)などで妥協するのがいいだろう。



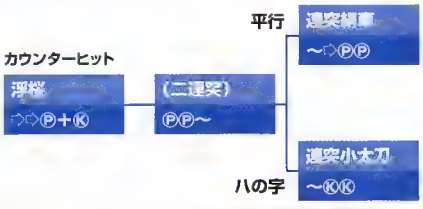
② 浮かせ技からのコンボ

浮かせ技からのコンボは、コンボ始動技自体にスキの大きいものが多く、足位置を判断する時間にもゆとりがある。中でもケースAのように、連係の最後の部分だけを分岐させるようなコンボは非常に楽な部類に入る。これなら相手が浮いたのを見てからでも、十分に分岐させることができるはずだ。逆に、ケースBはかなり難しいコンボ。浮かせた直後に分岐が存在することに加えて、分岐させる技のコマンドも大幅に異なる。一応、浮いたのを見てからでもギリギリ足位置を確認できるようだが、基本的にはコンボ始動技を出す前に足位置を確認しておくものと考えておこう。

まあ、実際は浮かせ技からのコンボとしてここまで難しい例は少ない。ケースAのようなものがほとんどだ。

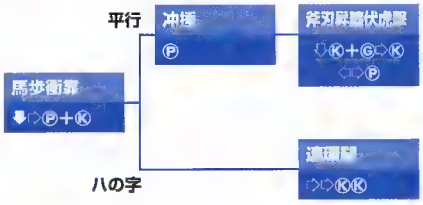
ケースC:アオイ・浮桜からのコンボ

中量級以下のキャラに狙えるコンボ。連突小太刀はどちらの足位置でも入るが、ハの字だと3発目がヒットせずにダメージ効率が落ちるため、連突絹車とうまく使い分けたい。コンボ始動技の浮桜が当たったら毎回ⓅⓅまで打ち切ることを意識すれば、すぐにマスターできるはずだ。



ケースD:アキラ・馬歩衝霹からのコンボ

重量級の立ち状態にノーマルヒットしたときのベストコンボ。カウンターヒット時はもっといいコンボがあるので、実のところ狙うチャンスは少ない(避けをつぶしたときくらいか)。分岐も難しいので、ノーマルヒット時は修羅覇王霹華山(⇦Ⓚ+Ⓖ⇨Ⓟ⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ)で妥協するのが現実的。



VIRTUA FIGHTER 4 COLUMN

JUNKY'S JUNGLE 2002

忘れていた時間を求めて

～ロートルジャンキーが体験したVF4とは？～

「『VF4』には、『tb』ほどの快楽は無い」と言う人がいる。『tb』を知らず、その気持ちを、VF4』に求めた筆者の熱き体験記。

9月も半ばに差し掛かろうとしているのに、いまだに東京は焼け付くような暑さだった。

「マジ、これってオゾン層ブッ壊れてんじゃねぇの」

「ああ？　ハードスプレーで髪固めてる奴が、何ホザいちゃってんの?」

「フロンガス使ってるスプレーなんて、今どきねえから。つーか、ちょっとそこらのゲーセンでワンクッションおいていこうぜ」

私は、とある小さな町で、友人と古着屋巡りをしている最中だった。あまりの暑さに、私もノドが渇き切っていて、喫茶店にでも入って一服したかった。

だが、ここは彼の案に乗ることにした。その般若顔の友人は、ゲームに魂を売って20数年という男だったし、何よりヒゲ面な私自身が、般若顔と茶店で仲よくツーショットという悲しい絵を思い描いてしまったためである。まぁ、ある意味涼しくはなるだろうが。

「そういやお前、まだ『4』やってねーつってたよな」

「ん？　ああ……出てんの知ってるけどな。ただ、もうバーチャとかできねぇよ。いいよオレは」

「まぁまぁ、とにかく一回やってみろよ」

何だか、本心を見透かされているようだ。そんな風に私は感じた。

「ゲーム」なんていうものは、社会生活をしていく上で、時間を奪われる心配の無いガキどもがやるものだ。食べるために、家賃や税金を支払うために、日々の時間の大半を生産に費やしている我々「大人」に、そんな浪費の象徴みたいなことができるワケがない。

「ゲーム」というものを生産の手段としてしまっている彼へのヒガミも少々入っていたのだろうか、その時の私はそんなことを考えていた。現在もその考えは変わらない。だから、私はそう答えた。

「じゃまぁ、テキトーに動かしてみっか」

その時、そばにいた友人の般若顔は、いっそう不気味に微笑み、そして心でこう呟いていたに違いない「ようこそ」と……。

世の中には、日々の社会生活に支障を来してでも得たいカタルシスというものがある。一般的には、ギャンブルやドラッグといったところであるが、私はぜひこれを付け加えたい。

『バーチャファイター』と。

さしずめこの場合、般若顔の友人は名うてのディーラー。セガはどこかの国の巨大カジノ、とでもいうことになるのだろうか。

私が選んだジャッキーは、とりあえずテキトーに動かしてみると思いもよらぬほど軽く、自分の指の動きがダイレクトにキャラに伝わっていくような、そんな感覚で動いてくれた。

『バーチャファイター2』にはあって、『バーチャファイター3』には無かった感覚。

こんなエピソードを聞いたことがある。『バーチャファイター3tb』のマスターたちは、『バーチャファイター4』をプレイした当初、投げに行く際、入力のタイミングがずれて成立しないことが多々あったという。逆に、『バーチャファイター2』のマスターたちは『バーチャファイター3』において、そのタイミングが前にずれて成立しないことが多かった。

この時、私が味わった感覚は、つまりこれに近かったのだろう。

約七年ぶりのカタルシス。

そして私は、いつしか真剣にジャッキーを動かしている自分に気付いた。

ゲーセンに通う日々が再び訪れた。

幸い、私が通う場所は、対戦人口は少ないものの、相手に困ることはなく、腕を磨くには十分過ぎる環境だった。プレイヤーが私を含めても四人という状況で、私以外の三人が覇王という日が当たり前のようにあり、まさに泣きたくなるほどの幸せ。ついには、夢にまで覇王どもが出てくる始末だ。

「過去この場所は、バーチャファイターの世界で、『聖地』などと吹き出してしまいそうな恥ずかしい名で呼ばれていた」と、店長が言っていた。恐らくその恩恵で今も覇王どもが集まるのだろう。現在は「新宿」や「渋谷」が、そう呼ばれているらしいが……。とりあえずは、このゲーセンと店長に感謝せねば。

ゲーセンに通い始めるようになってしばらく経つと、『バーチャファイター2』はやっていたが、『バーチャファイター3』で挫折してしまったというプレイヤーが、結構居ることに気付いた。

無論、私の周りだけの狭い範囲の出来事かもしれないのだけれど、全国的にもそうなのではないか、と勝手に考えてしまう。つまり、『バーチャファイター3tb』で味わい損なった快楽を、『バーチャファイター4』に求めているのだ。

私にはこの場所に集う覇王どもを、一度として本気にさせることはかなわなかった。しかし、まともに『バーチャファイター4』というゲームで対戦ができるぐらいのレベルにはなっているだろうという、あまり根拠の無い自信はあった。

レイ・フェイ、ベネッサといった、少々私見ではあるが「『バーチャ』から逸脱しているのでは？」と感じるキャラクターの動きも、大体覚えた。

「人間という生き物は、力を得るとそれを使わずにはいられなくなる」、そんなどこかで聞いたような台詞が、私の頭の中を巡り始めてしまった。そして「聖地」と呼ばれていたにもかかわらず、いまや誰も「巡礼」に来ないこのゲーセンを後にしたのである。

「デカケェルトキワァ、ゥワスレェズニィ」という、若者には分からないであろうキャッチフレーズを思い出しながら、私は外出する際には必ずカードを携帯、その町のゲーセンで『バーチャファイター4』をプレイ。そんな日々を繰り返していった。

二割しかなかった勝率は、いつしか四割になり、初段だった段位は九段にまで上がっていた。この時ばかりは、あのムカツク覇王どもに……、いや覇王さまたちに感謝、である。

ある日の外出先で、私は十段に昇格するチャンスを得ることになる……はずだった。所用を手早く済ませ、駅前にある大きなセガへと足を運んだ。まずは、そこのバーチャ事情をうかがってみる。

『バーチャファイター4』に限らず、対戦ゲームの面白さの一つとして、各地域毎に暗黙のルールのようなものが存在する点がある。店によっては、ダウン攻撃や起き上がり攻撃が禁止だったりするのだ。

こういったローカルルールには、私は大いに賛成という考えの持ち主である。とはいうものの「たかがゲームなんだから、好きにやればいいんじゃねぇの、面倒くせぇ」という、大半のプレイヤーが抱くであろう意見もごもっともである。だが、私は仮想空間であれ、「人」を相手にする以上、お互いが不快にならないよう対戦し、あわよくばウザがられない程度に挨拶なぞしておきたい人間なのだ。

ざっと対戦を見て、これといったローカルルールが無いのを確認した私は、早速対戦に臨んだ。

店舗の規模が大きいこともあってか、高段位者の数も少なくない。乱入した相手は、九段のジャッキー。同キャラ、同段位戦である。先程、このジャッキーの動きは研究させてもらった。正直、オフェンスもディフェンスも中途半端、という印象だった。

まだ、この時点では……。

まずは一戦目。

相手は様子を見たいのか、立ちガード主体。こちらが有利な状況での投げがことごとく決まり、難無く一勝を上げた。

避け投げ抜けすらしてこない。楽勝だと思った。そ

して、同段位同士ではよくあることだが、もう入ってきてくれないかなとも考えた。しかし、意外にもそのジャッキーは乱入してきてくれた。

いや違う、私のその考えはおごりであった。再び乱入してくるということは、勝つ自信があるということだ。一言に自信といってもいろいろある。十回に一回勝てばいいと思うプレイヤーもいれば、十回やれば十回、もしくは最低でも勝ち越さないと気が済まないプレイヤーもいる。高段位になればなるほど、後者の比率は間違いなく高い。

この相手は九段。どうやら、勝ち越せる相手だとお

文・イラスト：VOVO
写真：具志堅 裕人

Illustration & Text by VOVO
photograph by hiroto gushiken

互いが考えていたらしい。

二戦目。

一戦目よりは苦戦したが、勝つには勝った。避け投げ抜けはできないのではなく、やらなかっただけらしい。不利な状況でのバクチヒザと、避け投げ抜けをランダムで使ってくるようになった（今思い返してみると、それはバクチではなかったのだが……）。そして、こちらが不利な状況や起き上がりには、確実にミドルスピンキックと投げの選択を迫ってきたのである。

三戦目。

相手は私の「何か」をつかんだようだ。立場は逆転した。前述の、ほとんど完全二択とも取れる攻めにことごとくはまり、ミドルスピンをガードしてからの返し技を狙ってはみたが、投げに行ったところにヒザでカウンターという悲惨な目にすら遭った。

何だ、この技は？　やたら長そうな硬化があるのに、投げが確定しないのか！　私は相手の術中に完璧にはまってしまったのである。

四戦目以降は覚えていない。ハッキリしているのは、私が八段に降格し、相手が十段に昇格した事実だけだ。

降格してからは少しクールになれたのか、それとも相手が単にやる気を無くしただけなのか、徐々に相手の技にも対応できるようにはなった。

だが、勝ち越せはしなかった。

帰り際にリベンジするときのことを考え、また、あなたにやられた恥ずかしいリングネームのジャッキーは私です、というアピールも兼ねて、相手側をチラリとさりげなくのぞいてみた。そこには、四〜五人の仲間と微笑みながら、モニターを指差す若者の姿があった。文字通り微笑みと受け取れれば問題は無かったが、なぜかその時の私には、嘲笑に見えてならなかった。

どす黒い思念が体を巡る。相手に不快がられ、ウザがられるようなコブシの挨拶をしてやりたい。そんなことを考えてしまうような思念だった。

それからだろうか、スランプ……俗にいう「バーチャロー」という状態に陥ってしまったのは。

いつも同じような負け方をしてしまう。原因は明白だった。白か黒かハッキリと決定しなければいけない読み合いの場面であるにもかかわらず、とりあえず灰色の選択をしてしまう。そして、絶対的なアドバンテージを握れないままズルズルと負けてしまうのである。

器用でない私が欠点を克服するには、反復練習しか無い。自分の欠点を常に意識しながら「勝ち越せない」相手に乱入を繰り返す日々が続いた。

しかし、一度染みついた手クセを直すのは想像以上に厳しく、一向に成長は見られない。どんどん自分に嫌気が差していく。

そして、心の中にたまっていた言葉を、ある日とうとう口にしてしまったのだ。

「『tb』をやってた奴には勝てねえよ」

経験というアドバンテージに対してではなかった。この時出た私の言葉は、とても嫌な感情から生まれたものだった。

そばには、『バーチャファイター4』に初めて触った時と同様、般若顔の男がいた。

恐らく、私の言葉の意味を察したのだろう。彼はすぐにこう返してきた。

「まるで、『tb』をやってた奴が悪いような言い方だな。自分が正しいバーチャのやり方してるみてぇな」

成長できない自分を必死で正当化しようとする惨めな私は、その後も彼とこんな会話を続けた。

「このやり方で勝てないんだから……きっと、オレのやり方が悪いんだよ」

「このやり方？　どのやり方よ？　まだ相手をバカにしたような言い方するな。それに、そんな自分を客観的に見た台詞なんて、全く意味ねえから、つーかムカツクなぁ、それ」

悔しさをごまかすために吐いた言葉でしかないことを、彼は分かっていたのだ。

「結局さぁ、悔しいってことなんだろ、勝てねえのが。とりあえずさぁ、相手をねじ伏せてみろよ。立ちパン千回とか、そういうことやってもいねぇで負けてるクセに、カッコ付けたってしょうがねぇじゃん。やり方とかさあ、その後だろ」

目の奥から脳天へ「カッ」とした熱いものが走った。それはもう、随分と長い間忘れていた感覚だった。これほどまでに「勝ちたい」「うまくなりたい」という衝動に揺さぶられるとは。

笑いがこみ上げてきた。

「いいねぇ、この感じ」

「だろ」

般若顔の友人は見透かしたように、また笑顔でそう答えた。

Text：ちゃつぼー

対戦攻略概念

『VF4』の構造

『VF4』の根底に流れるシステムを理解すれば、おのずと状況別にどんな選択肢を用意すればいいかがすぐに分かる。初級から中級へ、そして上級へとステップアップしていく上で、必要不可欠な知識を身に付けよう。構造さえ分かっていれば、後は簡単。実戦での反応速度を磨くだけだ。

基本となるルールがすべての基礎

『VF4』の中のルールで最も重要なのが、打撃と打撃がかち合った場合に、"先に攻撃判定が出た方が勝つ"ということ。片方が上段で片方がしゃがみ技だった、とか、モーションの問題で先に出た技が相手に当たらなかった、というケース以外は、すべてこの法則で成り立っている。

技がヒットしたり、ガードされたときの"有利""不利"を知っておくことが重要、という理由がここにある。片方だけが先に動けるような状況では、その分だけ打撃技を打ち合ったときに強い＝有利なのである。さらに、打撃技自体の発生速度や細かい有利不利が分かっていれば、割り込まれない技を知る＝的確な対応を知ることができるわけだ。

『VF』二つの基本法則

①打撃技がかち合った場合、先に攻撃が出た方が勝つ
②打撃技の発生途中には投げが決まらない

攻撃発生が同時だった場合は？

打撃技の攻撃判定発生が完全に同時だった場合は、技のダメージが高い方が勝つ仕組みになっている。ダメージ数値までが完全に同じだった場合に、初めて"相打ち"が発生するわけだ。また、ダメージまで全く同じでも、残り体力に一定以上の差があった場合は少ない方が勝つ。なお、投げ技同士がかち合った場合も、判定が早く出た方が勝つ点は同じ。ただし、同時だったときは、投げのダメージや体力差に関係なく、ランダムで勝ち負けが決まることを覚えておこう。

疾桜（⇩ⓅⓅ）ヒット後はアオイ[illegible]不利。そこからアオイが両肘（⇨Ⓟ：発生13）、相手が肘（発生14）を出し合っ[illegible]

攻撃判定はお互い同時に発生するが、両肘の方がダメージが[illegible]ため、常に打ち勝つことができる。

[illegible]

ヒット・ガードを確認せよ

有利なときには攻めの選択肢（＝二択）を、不利なときには防御的な選択肢を、というのが『VF』の基本。このときに重要になるのが、技のヒット確認だ。ヒットすればこちらが有利になる技でも、ガードされれば不利になる場合がほとんど。このようなとき、ヒット状況を見て選択肢を変えないと、手痛いしっぺ返しをくうことになる。

ヒットの仕方によってその後コンボが狙えるような場合も同じ。ダメージチャンスを逃さないためには、ここでも素早い切り替えが必要だ。浮きの高さなどまでを含め、できる限り精度を上げていこう。この"ヒット確認"こそが、『VF』上達の最も重要なカギとなっていることは間違い無い。

同じヒットでも、ノ[illegible]ンターヒットで違う。場合によってはよろけも加わる

浮きの高さの判断[illegible]できる限りダメージの高いコンボを入れたいところ

ヒット確認の例：しゃがみⓅの場合

しゃがみⓅは、攻撃の起点として多用される技。まずは、これを例に採ってその後の状況を整理してみよう。もちろん、キャラによっては性能が違う場合もあるので、自キャラのものは技表でチェックしてみてほしい。なお、しゃがみⓅのヒット確認は、基本でありながら難度も最高レベル。上級者でもすべての状況を確認して行動を切り替えているわけではないことを頭に置いておこう。

[illegible]断する時間はかなり短い。出すときに相手の動きを見て、あらかじめヒット[illegible]

ガード	ノーマルヒット	カウンターヒット
しゃがみⓅをガードされたときは4フレーム不利		カウンターヒットすれば、5フレーム有利に。

有利な状況での選択肢

こちらが有利になったら、割り込まれない中段攻撃と上段投げで二択を迫るのが基本行動。例えば、しゃがみⓅヒット後なら肘と上段投げ、といった具合だ。即座に打撃を出して割り込もうとする相手には肘がカウンターヒットし、ガードを固める、または避ける相手には投げが決まる。相手の中段技をガードした後も大抵有利になるので、この基本二択を中心にしていこう。もちろん、有利が大きく、確定の反撃が入るときはそれを狙っていく。

基本二択

確定でヒットさせられる技はないが、こちらがある程度有利になるという場面では……

割り込まれない中段技を出せば、相手は立ちガード、または避けることしかできない。

立ちガードや避けに対しては投げ……応両方に対応する選択肢もあるの

をガードしたってておくこと反撃が入るの

その他の選択肢

基本二択への対抗手段の代表例が避け投げ抜け。これに対しては投げの……けに強い行動を使うのもいい。回転系の打撃のほか、タイミングを遅らせて技を出すなど工夫しよう。

不利な状況での選択肢

不利な状況では、相手の攻めに勝てる手段を用意しておけばいい。打撃技の発生途中には投げが決まらないので、投げにくるなら打撃技を出してしまえばOK。打撃技を読んだときにはガードや避けを使っていこう。投げを読んだときの打撃は、ある程度打撃技にも対抗できるようにしゃがみⓅなど出の早いものを……これらの手段をうまく絡ませ……れば、逆に大ダメージを与えることができる。

基本逆二択

技をくらっ……またはこちらのガードされて不利な状況になったら、……的な選

二択への対抗策

二択に両対応する選択肢の代表例は、先にも触れた避け投げ抜け。ほかに、一部のキャラが持つさばき属性を含んだ打撃技も有効だ。打撃ではない……も、……手段として十分に機能する。

にしか対応できないが、利用価値は高い。

全対応、かつ一部の打撃技に対応する手段。

連係技のディレイが絡んだ攻防

技をガードした、またはされた後でも、その後につながる連係技がある場合は話が少し変わってくる。例えば右のようなケース。攻撃側に連係技の2発目を出すという選択肢が加わるため、可能性がかなり広がる。サラのダブルジョイントバット(⇨ⓅⓀ)のほか、ジャッキーのエルボーバックナックル(⇨ⓅⓅ)／2発目はしゃがみ技つぶしの上段)、リオンの盤肘連環手(⇨ⓅⓅ)や連三捶盤肘(⇨Ⓟ+ⓀⓅⓅ)など、このような使い方をする技は多い。

ただ、ラウの鳳凰槍掌(⇨ⓅⓅ)のように連係の2発目が上段攻撃になる場合は、また少し違った読み合いになる。防御側が1発目ガード後しゃがみ技(しゃがみⓅなど)を出すことで、2発目をかわしながら攻撃できるからだ。やや防御側が有利な読み合いになる。

例 ダブルジョイントバット

1発目をガードされても、相手の攻めをディレイの2発目でつぶすことができる。これを警戒させれば即座に手を出されなくなるため、1発目からさらに中段技や投げで攻めることができるわけだ。これに対し、ガードした側は1発目ガード後の二択と、ディレイの二発目を待ってからの反撃で対抗する。

フレームから見るミクロの戦術

どの状況でどの技を使っていけばいいかは、技の発生フレームと硬化差を考え合わせれば分かる。ここでは、硬化差ごとにどのような読み合いが発生するかを解説していこう。具体的な硬化差については、巻末のデータリストを参考にしてほしい。

硬化差と打撃技の発生フレームを照らし合わせれば、適した技選択が分かるはず。

標準的な投げ技の発生は8フレーム。技ガード後の反撃技に使いやすいのはこのため。

主要打撃技の発生フレーム

11フレーム
サラ、パイ、アオイの立ちPがこの発生速度。五分に近い状況では、この早さが役に立つ。ちなみに、『VF4』での最速打撃は、ペネッサのカットアッパー(□P)。その攻撃発生は10フレームと、軽量級の立ちPよりもさらに早い。

12フレーム
[illegible]

13フレーム
重量級の立ちP、リオンのしゃがみPが挙がる。また、ラウの虎槌掌(□P)、リオンやパイの立ちKなど、固有技にも見られる、アキラの肘、アオイの回止(□P)、ペネッサのクラッシュジョー(立ち上がり途中P)は、中段攻撃でこの発生。

14フレーム
[illegible]

15フレーム
[illegible]

16フレーム
[illegible]

17フレーム
[illegible]

五分

上段技はもちろん、中段技もほぼしゃがみPで止まる。ただ、しゃがみ状態のアキラは例外。白虎双掌打(←→P)がしゃがみPと同じ発生速度を持つため、完全に優位に立てる。これに次ぐ発生13フレームの中段技を持つキャラも、わずかだが有利に動くことが可能だ。逆に、しゃがみPの出が遅いリオンは少し苦しいかも。なお、片方が最速で避け、もう片方が打撃技を出した場合(当然、回転系は除く)、成功避けが出るケースと出ないケースがある。

[illegible]

打撃技と避けが同時に行なわれた場合、成功避けが発生するときとしないときがある。

1フレーム差

有利な側が14フレームの打撃を出しても、不利な側はしゃがみPで止めることができるため、うかつに攻められない。これをつぶすのはしゃがみP、ということになるが、立ち・しゃがみどちらでもガードされるのが苦しい。アキラやアオイのように13フレームの中段技を持っていれば、状況がかなり変わってくる。特に、アオイはこのフレーム差が得意。不利な側に立ったときも、両立で肘系の技に打ち勝つことができるからだ(ダメージ差で勝つ)。

肘クラスの技は、不利な側がしゃがみPを出せば止まる。

発生13フレームの中段技を待っていると、かなり有利。これがカギになるフレーム差だ。

2フレーム差

有利な側が肘クラスの発生速度を持つ技を出せばしゃがみPに勝てるため、有利不利の差がかなりハッキリしてくる。一部のキャラのPガード後や、PKヒット後が、このフレーム差だ。しかも、不利な側が立ち状態だった場合はしゃがみガードで上段投げをかわすことができない(例外あり)。つまり、投げを回避するためには打撃技を出すしかないわけだ。ただ、軽量級なら立ちPで肘系の技を止めることが可能。即座に出せれば、有効な選択肢となる。

有利な側は、肘クラスの打撃技が有効な選択肢。不利な側がしゃがみPを出せばよりに

軽量級の立ちPはしゃがみPより出が早い。肘クラスの技を止めることが可能だ。

3～4フレーム差

ほとんどのキャラのしゃがみPノーマルヒット後が3フレーム差。ここになると軽量級の立ちPでも肘系の技が止められないため、さばき技や避け投げ抜けなどを使わない限り二択に両対応できない。さらに、4フレーム差になると、ペネッサのカットアッパーでも割り込めなくなる。ただ、肘クラスの技ならくらっても大ダメージになりにくいと考えるのもアリ。思い切った割り込みを仕掛けても、それほど大きなリスクが無いことを頭に置いておこう。

有利な側が二択を迫れる。不利な側が立ち状態だと、投げもしゃがんで回避できない。

3フレーム不利なら、ペネッサは肘クラスの技をカットアッパーでつぶす選択肢が残る。

5～7フレーム差

ヒザクラスの浮かせ技がしゃがみPで止められなくなるため、二択のダメージ効率は格段にアップする。もちろん、有利な側が持つ浮かせ技の発生速度も重要だ。不利な側が打撃技を出して相手の投げを防ぐためには、大きなリスクを覚悟しなければならない。逆にいえば、どうせなら威力の高い技を使うという考え方もできるわけだ。一方、リスクを軽減するなら避け投げ抜け。二択回避に優れた技を持っていないキャラは、ぜひ使いたいテクニックだ。

有利な側は、やや出が遅めの技でも割り込まれなくなる。豊富な選択肢で攻めたい。

不利な側は、避け投げ抜けがポイント。この選択肢が無いと、かなり苦しい展開に。

8フレーム差以上

技ガード後にこのフレーム差になったときは、有利な側の投げが反撃になる。一方、技がヒットした後の場合は投げ不能時間の絡みから、確定とは限らないことを覚えておこう。さて、有利な側の投げが確定するケースでは、防御側の投げ抜けが必須になる。投げ以外の選択肢にも対応するため、避け投げ抜け(直接的な打撃に対抗)や打撃投げ抜け(避けを読んだ遅らせ打撃や出の遅い回転系に対

ガード後の反撃が上段投げのみ、という技は多々ある。当然、投げ抜けがポイント。

打撃技が確定するようなフレーム差では、確実にそれを決められるかがカギに

立ち状態／しゃがみ状態と投げの関係

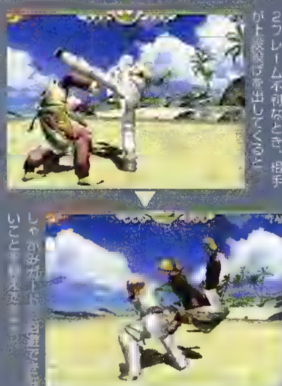
[illegible]ことには注意しておきたい。たとえしゃがみ入力をしていても、立ちからしゃがみへと移行す[illegible]るのだ。前のページでも触れているが、不利になった側が立ち状態、かつ一定以上フレーム[illegible]不利な側が打撃で打ち勝つことができなければOKなのだ。

逆に、しゃがみ状態で立ち入力をしていても、[illegible]

しかし、中段技は立ちガード入力さえしていればガード可能。いわゆる"ファジー状態"だ。

立ち→しゃがみへの移行

立っている状態からしゃがみガード入力をした場合、キャラクターがしゃがみ状態になるまでに7フレームかかる。このため、まだ立ち状態と判定される6フレームの間は上段投げが入ることになる。一般的な上段投げの発生は8フレーム。立ち状態、かつ2フレーム不利だった場合、しゃがみ[illegible]ードで相手の[illegible]上段投げを回避することができないわけだ。ちなみに、Ⓖを押さずにしゃがみ入力をした場合、しゃがみ状態になるまでにさらに長い時間がかかる。



2フレーム不利なとき、相手が上段投げを出してくると[illegible]

しゃがみ→立ちへの移行

しゃがみ状態のときに立ちガードした場合、立ち状態になるまでは同じく7フレーム。左とは逆のケースになり、しゃがみ状態かつ2フレーム不利だと、立ちガードしても下段投げをくらってしまう。ただ、ダッシュや避けの動作を行なうと、キャラクターが一瞬にして立ち状態に移行するため、下段投げと打撃の二択、ということにはならない。なお、Ⓖを押さずに立ち入力をすると、立ちガードより立ち状態になるまでが遅いことも、左の例と同じだ。

しゃがみで2フレーム以上不[illegible]

ダッシュ／しゃがみダッシュ入力について

[illegible]
Ⓟ→⇩⇩⇨Ⓟ＋Ⓚといった具合だ。ただし、技は出せてもしゃがみ状態を瞬時に[illegible]ッシュがしゃがむまで8フレームと時間がかかるようになっている。このとき、前方向はわずかだがしゃがむまでが早くなる点に注目。つまり、2フレーム不利な状況でしゃがみ前ダッシュをすれば、しゃがんで上段投げを回避できるわけだ。

[illegible]スムーズにつなぐことができ ただし、しゃがむまでが[illegible]

しゃがみガードで上段投げを[illegible]

しゃがみ前ダッシュならOK。タイミングよく立ちガードに移行すれば中段もガード可能。

投げ不能時間について

[illegible]

くう[illegible]

『VF4』バージョンの遷移

2001年8月の登場以来、最新のVer.Cに至るまで、VF4には2度のマイナーチェンジが施された。
本書『BLUE BOOK』は最新のVer.Cを攻略のベースにしているため、ここでVer.AとBからの変更点について紹介しておこう。

Text：善之字元帥

バージョンAからBへ　～大規模な外科手術～

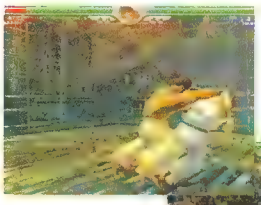
2001年8月上旬に稼働を開始した本作のVer.Aは、9月上旬にほぼ全店舗がVer.Bへと入れ替わった。Ver.Bでは各キャラクターの固有技を調整するのみにとどまらず、ゲームシステムにもさまざまな変更が加えられている。おおよその変更点は以下の通りだ。

●新技の追加など

パイの架推掌（⇦⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ）など、Ver.Aにはなかったいくつかの技が追加された。もちろん、Ver.Aからの技でも性能が変わったものは多い。例えばシュンの豪杯旋舞（⇩⇨⇧⇦or⇧⇨⇩⇦Ⓟ＋Ⓖ）は、Ver.Aでダメージがゼロだったが、Ver.Bでは60に修正されている。

●投げ抜け関係の変更点

一部の例外を除いて投げ抜け可能だった背後投げは、Ver.Bで投げ抜け不能に変更された。



Ver.Aでは、背後投げのほとんどは投げ抜け可能。もっとも、実際に投げ抜けできる人は少なかったが……。

サラのハイドサイドキックなどのさばき技も、Ver.Aでは超強力。ほとんどの上・中段攻撃をさばいてしまう！

●さばき技の弱体化

Ver.Aのさばき技には強力なものが多かった。例えばサラのハイドサイドキック（Ⓟ＋Ⓚ）などは、両手攻撃の白虎双掌打（⇩⇦⇨Ⓟ）や体当たり系の鉄山靠（⇦⇦Ⓟ＋Ⓚ）までさばいてしまうほどだ。だが、これらはVer.Bでさばける技が大幅に減少。両手＆体当たり系はもちろん、ヒザ系をさばける技すら珍しくなった。後にVer.Cで、ヒザさばきは一部復活している。

●横転受け身時の打撃技先行入力の変化

Ver.Aでは、横転受け身時に打撃技の先行入力を受け付けておらず、相手に下段投げを重ねられると回避しにくかった。この点、Ver.Bでは先行入力が効くようになり、防御側のリスクが若干減少している。

キャッチ投げが強力だった点も見逃せない。打撃技の攻撃判定が出る直前までつかむことができるので、恐ろしい二択が多数発生した……。

バージョンBからCへ　～キャラ間のバランス調整がメイン～

約5カ月間稼働したVer.Bは、2002年1月末から全国的にVer.Cへとマイナーチェンジした（……はず。本稿執筆時は、いまだ未来の話）。変更点は固有技レベルの調整がほとんどだが、一部システムにも微修正が加えられていることに注意。よく覚えておこう。

●固有技の変更点の傾向

特に多い変更点は、Ver.Bまで半回転系の打撃技だった技が、どちらでも避けられるようになっているというもの。ジャッキーのビートナックル（Ⓟ＋Ⓚ）などはその代表格だ。その他の変更点は技によってまちまちだが、ヒット効果や硬化差を修正したものが目立つ。

●壁にヒットする技が変化

Ver.Cでは、アキラの虎撲（⇩⇧⇦Ⓟ）などで崩れダウンが発生したとき、壁に当たらなくなった。また、さばき技で相手の打撃技をさばいたとき、「のけぞり」だけで壁に当たることも無くなっている（ノーダメージなのに壁ヒット、という不可思議な現象の削除か？）。

ビートナックルの背中側に成功避けーバージョンBでは信じられない光景だが、バージョンCで半回転の性質を失った技はほかにもたくさんある。詳しくは各人データリスト参照のこと。

●後転起き上がりのコマンド変更

従来の後転起き上がりは、「レバー⇦＋ⓅorⒼ連打」というコマンドだったが、Ver.Cでは「レバー⇦＋Ⓖ連打」に変更された。後転起き上がりにⓅボタンを使っていた人は、きちんと意識しないと思わぬダウン攻撃をくらってしまうことも……。

写真はVer.Bのもの。崩れダウンするはずの技なのに、壁に当たってただのダウンになっている。

これもVer.Bの写真。さばき技が当たらずノーダメージなのに、壁ヒットしているのが分かる。

バージョンAの超強力な技
ジャッキー・ビートナックルスピン

Ver.Cが主流となった現在でも、主力級の技として活躍しているビート＆ナックルスピン（Ⓟ＋ⓀⓅⓀ）。Ver.Aでは、なんとヒット後にコンボが入ってしまうから驚きだ。具体的には、ビート＆ナックルスピンからのジャブダブルストレート（ⓅⓅ⇧Ⓟ）や、壁が絡めばコンボエルボーナックルスピンキック（ⓅⓅ⇨ⓅⓅⓀ）が入ることすらあった。

さすがにVer.Bでヒット後のコンボは入らなくなったが、それと同時にジャッキーの使用率が著しく低下したことも付け加えておく。

Ver.Aのビート＆ナックルスピンは、相手の浮きが高い。通常ヒットで空中コンボが狙えるのだ。

壁が絡んでコンボエルボーナックルスピンキックまで入れば、全体力の50%近くを奪うまさに一撃必殺！

バージョンBの超強力な技
シュン・連撃後蹴下腿

Ver.B最強の呼び声も高いシュンの強さを支えた技が、この連撃後蹴下腿（ⓅⓅ⇩ⒼⒼ）だ。酒6杯から出すことができるが、真の恐ろしさはさらに飲酒を重ねたときに発現する。まず、8杯を越えると全段連続ヒット。さらに、16杯を越えると1段目を立ちガードした時点で3～4段目がガード不能になるという驚異の成長ぶり。対戦時には、酒8杯をめぐる攻防が焦点の一つであったことは言うまでもない。

Ver.Cでは、この技の変更が戦術にどう響いてくるのだろうか……？

シュンが酒8杯以上のとき、立ちⓅが反撃技として確定する技をガードされてしまうと……、

何と連撃後蹴下腿が全段ヒット！　確定反撃で25%近くの体力を奪われた上に、ダウンさせられるのだ。

Tactics

Akira Yuki……030
Jacky Bryant……034
Sarah Bryant……038
Lau Chan……042
Pai Chan……046
Wolf Hawkfield……050
Jeffry McWild……054
Kage Maru……058
Shun Di……062
Lion Rafale……066
Aoi Umenokouji……070
Lei-Fei……074
Vanessa Lewis……080

Beat the Rival

Akira Yuki……086
Jacky Bryant……087
Sarah Bryant……088
Lau Chan……089
Pai Chan……090
Wolf Hawkfield……091
Jeffry McWild……092
Kage Maru……093
Shun Di……094
Lion Rafale……095
Aoi Umenokouji……096
Lei-Fei……097
Vanessa Lewis……098

[illegible] Column
……099

●コンボアイコンの見方

対戦攻略のコンボページでは、以下のようなアイコンを使用しています。

Ⓐ：コンボ内容（使用する技と順番）
Ⓑ：条件。上から「立ちカウンターヒット」、「しゃがみカウンターヒット」、「立ちノーマルヒット」を表します。基本的には下の方の条件ほど相手の浮きの高さが低い傾向にあります。
Ⓒ：コンボの対象キャラクター名です。
Ⓓ：コンボ始動時の足位置を表し、左側のマス目は「足位置平行」を、右側のマス目は「足位置ハの字」をそれぞれ表しています。
　　は、その足位置でコンボが決まることを、
　　は、その足位置ではコンボが入らない（または著しく入りにくい）ことを表しています。

Chapter 02

Tactics & Knowledge

Akira Yuki

結城 晶

常に究極の二択を迫り続けろ！

Text:ちゃっきー

強力な打撃技と各種投げ技の二択だけでも十分に渡っていける。後は、さばき技や避け投げ抜けに対応するテクニックを身に付けるだけだ。

躍歩頂肘と投げの二択がすべての基本

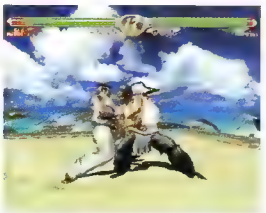
しゃがみⓅヒット後や相手の技をガードした後など、こちらが少し有利な状況になったら、躍歩頂肘(⇨⇨Ⓟ)と各種上段投げで二択を迫るのがアキラの基本。躍歩頂肘後は、ヒット状況を素早く見極めて選択肢を切り替えていこう。理想は、カウンターヒット(腹崩れ)→連環腿(⇨⇨ⓀⓀ)などの追い打ち、ノーマルor硬化カウンターヒット(ダウン)→立ち白虎双掌打(⇦⇦⇦Ⓟ)などの追い打ち、しゃがみヒット(よろけ)→再度二択、ガード→防御的な選択肢、という切り替え。しかしすべてを瞬時に判断するのは難しいので、まずは状況的に少ないノーマルor硬化カウンターヒットを捨て、そのほかの状況に適応できるようになろう。慣れるまでは、躍歩頂肘後⇨⇨または⇨⇨⇨のコマンドまでワンセットにし、カウンターヒット時のコンボとよろけ後の攻めに備えておくといい。

躍歩頂肘をガードされたときは、確定の反撃こそ受けないものの、アキラ側が不利な状況になる。この場合は、相手の打撃技を読んだらガードまたは貼山靠(避け中Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ)or避け投げ抜け、投げを読んだら打撃で対抗していく。このときに使う打撃技は、見返りの大きい崩撃雲身双虎掌(Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ⇦⇦Ⓟ＋Ⓖ⇦orⓅ)がベスト。判定の強さが魅力の立ち馬歩衝霊(⇦⇦Ⓟ＋Ⓚ)も有効な選択肢の一つだ。

なお、躍歩頂肘に限らずガードされて不利になる技の後はすべて同じような読み合いになる。単発の打撃技が多いアキラだけに、素早いヒット確認とその後の選択肢の使い分けが勝敗のカギになるぞ。

投げ技も種類が多いので、避け投げ抜けに対抗しやすい。躍歩頂肘との二択という基本を忘れないように。避けを読んだときは、タイミングをずらした打撃技でもOK。

躍歩頂肘のヒット確認は、ダメージ効率を上げるためにも精度を上げておきたい。カウンターヒットならコンボへ、ガード後は……、



避け投げ抜けが最も汎用性の高い選択肢。タイミングを遅らせた打撃技や回転系の攻撃が怖いなら、手堅くガードでもいいだろう。

投げを一点読みしたときは崩撃雲身双虎掌で大ダメージを狙おう。出もそれほど遅くないので、遅らせた打撃に勝つこともある。

そのほかの打撃技群

使える打撃技は、もちろん躍歩頂肘だけではない。ここでは、そのほかの打撃技を一気に紹介していこう。

●上歩頂肘(⇨Ⓟ)

裡門頂肘や躍歩頂肘はもちろん、ほかのキャラが持つ一般的な肘より出が早い。13フレームというその攻撃発生を活かし、こちらがわずかに有利、または五分に近い状況で使っていこう。立ちⓅをガードさせた後やⓅⓀヒット後が代表的な使いどころ。

●裡門頂肘(⇨⇨Ⓟ)

躍歩頂肘と出の早さは同じ。こちらも似たような使い方になるが、ヒット時の見返りが少ない代わりにガードされたときのスキが小さいことが長所だ。ガードされた後、即座に立ちⓅまたはしゃがみⓅにつなげば、16フレーム以上遅い攻撃発生を持つ技をつぶせる。対重量級戦では特に有効なので、覚えておこう。

わずかな有利では、躍歩頂肘がしゃがみⓅなどで止められてしまう。例えば、立ちⓅをガードさせた後。

こんなケースでは、上歩頂肘が役立つ。発生が早いので、軽量級の立ちⓅにすら割り込まれることが無い。

●上歩衝掌(⇦⇨Ⓟ)

ヒット時はコンボを決めることができ、かつ立ちガードさせた後はわずかだが(1フレーム)アキラ側が有利になる。ガード後は、立ちⓅやしゃがみⓅ、上歩頂肘、立ち白虎双掌打につなぐのが効果的だ。

●猛虎硬爬山(⬇⇨Ⓟ)

リーチの長さに加え、ヒット、ガード後とも距離が離れるのが特徴。しゃがみから出せる技の中でも、使いやすい部類に入る。ヒット後はリーチの長い打撃技のほか、ダッシュ、またはしゃがみダッシュからの攻めでプレッシャーをかけていきたいところ。ガードされた後は、躍歩頂肘ガード後のような通常の防御的選択肢のほか、リーチの短い技をかわしつつヒットする捜下崩捶(肘系の技には特に有効)、(しゃがみ)後ろダッシュといった選択肢も有効だ。

猛虎硬爬山はガード後距離が離れる。しかも、密着でガードさせた後は、3フレームしか不利にならない。

捜下崩捶への連係は、非常に強力。この下段技は、肘系の技やしゃがみⓅに対して強いことを覚えておこう。

●捜下崩捶(⇩Ⓟ＋Ⓚ)

出始めに身を引くモーションがあり、状況によってしゃがみⓅや一部の中段攻撃をかわす性質がある。このため、こちらが不利な場面で使っても効果が高い。足位置平行時の方が技をかわしやすいことも覚えておこう。ノーマルor硬化カウンターヒット後は有利になるので、すかさず二択。ガードされた後は、防御的な選択肢へ。

●馬歩衝霊(⬇⇨Ⓟ＋Ⓚ)

Ver.Cでどちらにも避けられるようになったことと、ガードされたときのスキが大きくなったことから、多用は禁物。上段攻撃をしゃがんでかわした後や、スキの大きい下段攻撃をガードした後など、確実な場面で使うようにしたい。発生があまり影響しない場面では、独歩頂膝(Ⓚ＋Ⓖ後1フレームでⒼ離す)で代用してもいい。ガードされたときのスキもわずかに小さい。

馬歩衝霊はガードされたときのスキが大きくなった。判定の強さは相変わらずだが、多用し過ぎるのは危険。

確実に出せるなら、ガード後投げしか入らない独歩頂膝も使ってみたい。ヒット時の浮きもわずかに高い。

受け身攻めの効率をアップせよ

各種の打撃技（または大纏崩捶）の後に受け身を取るようなら、ここも二択を迫るチャンスになる。躍歩頂肘と投げという基本二択でもOKだが、余裕がある分、別の技も使って効率アップを図りたいところだ。

打撃技では、跳山崩捶（⇦⇨Ⓟ＋Ⓚ）に注目。この技は背中側の避けでしかかわせない上、ガードされても3フレームしか不利にならない。裡門頂肘と同様、しゃがみⓅにつなげば16フレームまでの技を止めることが可能だ。この技に対抗しようと背中側の避けを使ってくる相手には、崩撃雲身双虎掌で一発を狙ってやろう。また、跳山崩捶の最大ためもたまに使ってみるといい。Ver.Cでは、これでガードを崩した後に上歩衝掌が確定で入るようになり、使いやすくなった。

一方、投げ技ではキャッチ投げの順身翻腾（⇨⇦Ⓟ＋Ⓖ）が活躍する。それ自体が投げ抜けされないことに加え、早めに重ねておけば立ち技にも勝てる。その後は、靠山壁（順身翻腾後⇧or⇩Ⓟ＋Ⓚ）と闈歩（順身翻腾後⇧or⇩）→開腾（⇦⇨Ⓟ＋Ⓖ）の二択、縦押しの心意把（順身翻腾後Ⓟ＋Ⓚ）を使い分けていこう。なお、開腾による崩しが決まった後は、上歩衝掌が確定になるほか、難しいが最速で揚炮（⇦⇧Ⓟ）や独歩頂膝につないでも回復されにくい。大ダメージを狙いたいなら、こちらを使ってみよう。

背中側の避けでしかかわされない跳山崩捶を受け身攻めの軸に。リーチに優れ、ガードされてもスキがない。

背中側に避ける相手には、崩撃雲身双虎掌がヒットする。リスクはあるが、見返りを考えれば狙う価値アリ。

順身翻腾は、受け身を取られなかったときでもそのまま出してしまうぐらいのつもりで早めに重ねよう。

靠山壁に対してガードコマンドを入れる相手に対しては、闈歩からの開腾が決まる。この二択が基本だ。

壁際に追い詰めたら大チャンス

アキラには、壁際で高い能力を発揮する技が数多くある。相手を追い込んだ状況は、勝負を決める大チャンスだ。通常のヒット確認以外に壁ヒットの有無も素早く見極め、効率のいい攻めを展開していこう。

最も重要なのが、猛虎硬爬山と捜下崩捶の二つ。どちらもノーマルヒットで壁よろけを誘発できるので、これらが壁際でヒットしたら、すかさず崩撃雲身双虎掌につなごう（密着の場合は回復可能）。

投げ技では、大纏崩捶（⇦⇨Ⓟ＋Ⓖ）が最大の狙い。これで相手を壁にぶつければ、さまざまな追い打ちを決めることができる。ただし、抜けられたときのリスクも大きい。手堅くいくなら心意把で。

ガード外しの特性を持つ開腾も、壁際でこそ使いたい技だ。使うチャンスは、壁ヒット（よろけにならないもの）の後。すぐには投げが入らないこの状況でも、この技なら立ちガードを崩せる。順身翻腾～心意把や、順歩翻腾（⇨⇩Ⓟ＋Ⓖ）→崩し猛虎硬爬山（崩し中⇩⇨Ⓟ）で壁にヒットさせた後が主な狙いどころ。各種中段攻撃との二択に使っていこう。

なお、この状況で開腾が決まったときは、崩し猛虎硬爬山からのコンボがオススメ。ⓅⓀへとつなげば、この後の打撃技で再び壁ヒット（壁よろけ）を狙うことができる。上歩頂肘や捜下崩捶、投げ技などにつないでいこう。もちろん、崩し猛虎硬爬山→立ち白虎双掌打→追い打ちでもOKだ。

壁際での最大の狙いは、壁よろけからの大ダメージ。猛虎硬爬山や捜下崩捶で壁よろけを誘発させ……、

すかさず崩撃雲身双虎掌へ。一発で致命傷を与えられる。壁との位置関係を考え、確実に決めていきたい。

順歩翻腾→崩し猛虎硬爬山や、順身翻腾からの心意把で壁ヒットになるケースは多い。このときは……、

開腾が有効な選択肢になる。壁ヒット中の動けない状態のときでも、立ちガードを崩せるのがポイントだ。

壁際の鉄山靠追い打ちについて

空中コンボなどで壁に相手を当て、受け身不能になったときは、追加ダメージのチャンス。落ちてきたところにタイミングよく鉄山靠を当てれば（相手がダウンした瞬間ぐらいが狙い目）、大ダウン攻撃よりもさらに大きなダメージを与えられる。しかし、その後受け身を取られると、確定の反撃を受けるので要注意。特にその場受け身後が危険だ。しっかり反撃を入れてくる相手には、K.O.できるとき以外は大ダウン攻撃で我慢しよう。

ダウンさせて壁ヒットになったとき、タイミングを合わせた鉄山靠が大ダメージに。しかし、受け身を取られると確定の反撃が……。

反撃に使用する技について

立ち状態に対しての反撃では、発生14フレームの上歩衝掌が大きなポイント。決められる機会が比較的多いことに加え、その後のコンボまで含めればダメージも決して低くない。

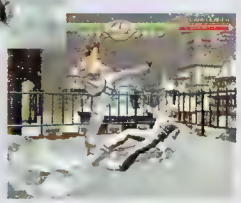
下段攻撃ガード後の反撃は、12フレームのスキがあれば白虎双掌打を決められるのが強い。ローキック系の技やディレイの起き上がり攻撃ガード後は、狙いどころの代表例だ。ロースピンキック系などスキの大きい技に対しては、馬歩衝靠を確実に決めよう。軽量級以外のキャラクターには、スキの大きさに応じて崩撃雲身双虎掌と使い分けるのがベストだ。

硬化差	反撃技（対しゃがみ）
8～	各種上段投げ
12	立ちⓅ
13	―――
14	上歩衝掌
15	―――
16	立ち馬歩衝靠※
17～	―――
20	崩撃雲身双虎掌

硬化差	反撃技（対しゃがみ）
12	白虎双掌打
13	―――
14	―――
15	―――
16～	馬歩衝靠
20	崩撃雲身双虎掌

※コマンドの関係上、発生が1フレーム遅くなることが多い

馬歩衝靠が反撃になる場面は逃したくない。その後の空中コンボも、状況に応じてキッチリ決めていこう。


対中量級、足位置ハの字なら、上歩衝掌→連環腿がベストコンボに。かなりの大ダメージを与えられる。

全13キャラクター・ワンポイント攻略

各種中段技をガードされ、こちらが不利になったときの選択肢が対キャラ攻略のカギを握っている。相手キャラが持つメインの打撃技を把握し、選択肢を切り替えたい。

アキラ戦 ONE POINT

単発の打撃技を打ち合う展開。有利になったときには、基本通り躍歩頂肘と投げ、避け狙いのしゃがみダッシュ馬歩衝靠などで攻めよう。確定反撃のチャンスをモノにすることと、要所の避け投げ抜けの精度が勝敗のカギだ。軸となる打撃技がリーチに優れるだけに、捜下崩捶は効果を発揮しにくい。

ジャッキー戦 ONE POINT

捜下崩捶が効果的な相手。特に足位置が平行の時、ほとんどの中段技をかわせることを覚えておこう。猛虎硬爬山のほか、しゃがみⓅや裡門頂肘をガードされた後、ラウンドスタート時などが狙いどころだ。また、上段へとつながる連係技をしゃがんでかわし、馬歩衝靠で反撃できると展開が楽になる。

サラ戦 ONE POINT

フラミンゴの構えに対しては、腹側避けからの貼山靠が有効。構えに移行されたところで素早く出せれば、キャッチ投げやロースピン系の技を含むほとんどの選択肢を無効化できる。これとしゃがみⓅによる割り込み、上段技をしゃがんでかわしてからの馬歩衝靠の三つが、主な対抗手段だ。

ラウ戦 ONE POINT

躍歩頂肘をメインにしていれば、翻身壁拳など身を引く攻撃は無効化できる。燕陣旋風脚を使ってくる相手には、側腿カウンター(背中崩れ)→崩撃雲身双虎掌で一発を狙うのもいい。鳳凰槍掌ヒット後は危険だが、連掌旋風腿ヒット後ぐらいの有利があれば、どちらの足位置でもつぶすことができる。

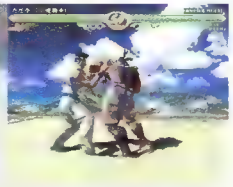
バイ戦 ONE POINT

リーチのある打撃技が中心になるアキラは、裏圏捶をそれほど警戒しなくていい。さばき技の燕青槍掌を多用してくるようなら、馬歩衝靠や捜下崩捶で対抗しよう。また、穿冲拳ガード後は、躍歩頂肘が立ちⓅで止められてしまうことに注意。この場面での中段技に上歩頂肘を使えれば理想的だ。

ウルフ戦 ONE POINT

裡門頂肘や跳山崩捶をガードされた後は、ニーブラストなどの強力な浮かせ技をしゃがみⓅで止めることができる。これを適度に使い、相手の選択肢を狭めよう。あえて裡門頂肘を使う意味がある相手だ。この連係をつぶすスクリューラリアットに対しては、腹側の避け(十投げ抜け)で対抗。

ジェフリー戦 ONE POINT



裡門頂肘と跳山崩捶後はウルフ戦と同じ。ニーアタックを止められるしゃがみⓅを選択肢の一つに加えたい。ジェフリー側の対抗手段はニーハンマーになるが、これはヒット時のダメージがそれほど高くない上、ガードしたときのスキもかなり大きい。ガードした後は、上歩衝掌が確定の反撃になる。

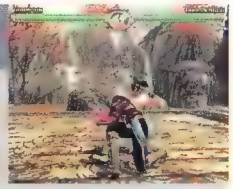
カゲ戦 ONE POINT

通常時は捜下崩捶が有効だ。肘打ちガード後はさばき技兼避け対策のしゃがみダッシュ(タイミングずらし)馬歩衝靠を選択肢の一つに。また、不利になったとき(よろけさせられた後なども含む)は打撃技のダメージが低めなことにつけ込み、思い切った崩撃雲身双虎掌を多めに使っていきたい。

シュン戦 ONE POINT

直線的な攻撃を後側向避でかわされ、ペースを握られがち。これに対しては、一点読みのしゃがみダッシュ→馬歩衝靠または猛虎硬爬山などでダメージを与えたい。また、酔い覚まし効果のある上歩衝掌も使用頻度を上げたい技。飲酒数が増えたときには、上歩衝掌→上歩衝掌などのコンボを狙ってもいい。

リオン戦 ONE POINT



躍歩頂肘は、さばき技や斜前歩には強いが、斜歩斜掃捶や斜後歩に弱い。後者二つを多用してくるなら、しゃがみⓅで対応していこう。これなら斜歩斜掃捶をつぶしやすく、斜後歩でかわされても問題ない。ただし、リオン側にも対抗する選択肢はある。相手の使う技に応じて攻めを変えていきたい。

アオイ戦 ONE POINT

寸止めを読んだときに躍歩頂肘などで割り込んでいければ、ペースを握られずに済む。ただし、こちらが有利になったときに使われやすい上勢柳扇掌には要注意。躍歩頂肘すらもかわされるので、さばき技対策も兼ねて要所で一点読みの遅らせ馬歩衝靠を狙おう。軽量級ゆえ、致命傷を負わせられる。

レイ・フェイ戦 ONE POINT

構えを使った攻めに対し、貼山靠が威力を発揮する。スキの大きな技を読んだとき、避けからの馬歩衝靠や鉄山靠に切り替えられれば、さらにダメージ効率が上がる。また、跨虎式の構えに移行するポイントでは、さばかれない鉄山靠など(割り込める場合のみ)を即座に出して対応したい。

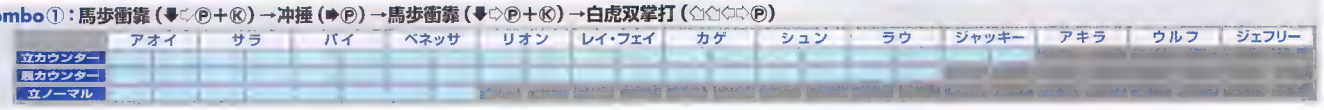
ベネッサ戦 ONE POINT

攻撃時は、さばき技のパーリングコンビネーションや技をかわすイントルードフックに注意。馬歩衝靠を織り交ぜ、大ダメージを狙うことでプレッシャーを与えよう。防御面では、上段へとつながる連係をしゃがんでかわしてからの馬歩衝靠がポイント。判定の強さから、続く連係技もつぶせることが多い。

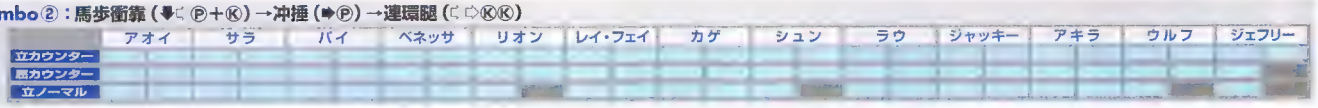
※**文中のコマンド**……ラウ:翻身壁拳(↓↘Ⓟ+Ⓚ)／燕陣旋風脚(↶Ⓚ+Ⓖ)／鳳凰槍掌(↷ⓅⓅ)／連掌旋風腿(↶ⓅⓅⓀ)　バイ:裏圏捶(↶Ⓟ)／燕青槍掌(↷↶ⓅⓅ)／穿冲拳(↷Ⓟ)　ウルフ:ニーブラスト(↷Ⓚ)／スクリューラリアット(↶↶↓↘↷ⓅⓅ)　ジェフリー:ニーアタック(↷Ⓚ)／ニーハンマー(↶ⓀⓅ)　カゲ:肘打ち(↷Ⓟ)　シュン:後側向避(↶orↅⓅ+Ⓚ+Ⓖ)　リオン:斜前歩(↶orↅⓅ+Ⓚ+Ⓖ)／斜歩斜掃捶(↶Ⓟ+Ⓚ)／斜後歩(↶Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)　アオイ:上勢柳扇掌(↶↶Ⓟ+Ⓚ)　ベネッサ:パーリングコンビネーション(ディフェンシブスタイル↶↷ⓀⓅ)／イントルードフック(Ⓖ押したまま↶Ⓟ)

連続技　●強力な打撃技が多いだけにコンボの破壊力は抜群

Combo①：馬歩衝靠（↓↘Ⓟ+Ⓚ）→冲捶（→Ⓟ）→馬歩衝靠（↓↘Ⓟ+Ⓚ）→白虎双掌打（←←←Ⓟ）

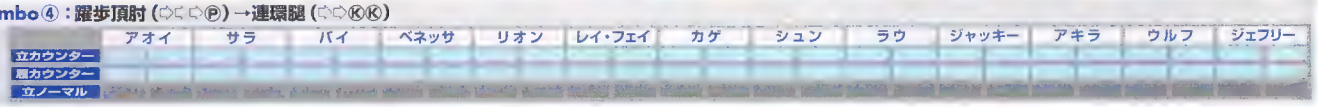


Combo②：馬歩衝靠（↓↙ Ⓟ+Ⓚ）→冲捶（→Ⓟ）→連環腿（↙↘ⓀⓀ）

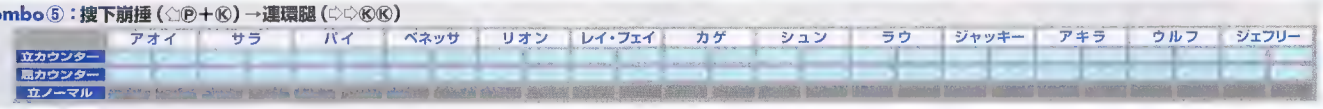


Combo③：馬歩衝靠（↓↙ Ⓟ+Ⓚ）→冲捶（→Ⓟ）→冲捶（→Ⓟ）→白虎双掌打（←←←Ⓟ）

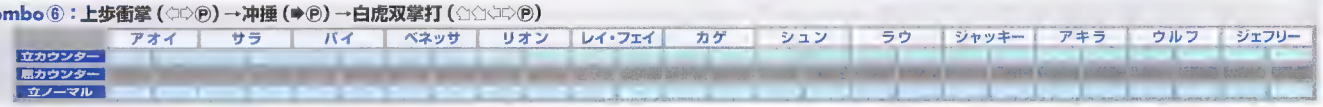
Combo④：躍歩頂肘（↘↙↘Ⓟ）→連環腿（↘↘ⓀⓀ）



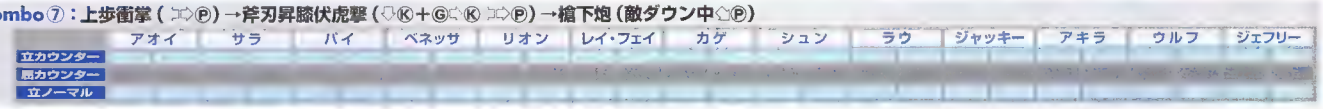
Combo⑤：捜下崩捶（←Ⓟ+Ⓚ）→連環腿（↘↘ⓀⓀ）



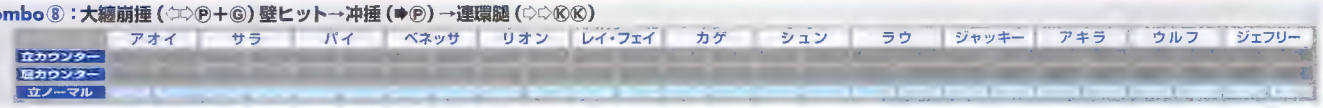
Combo⑥：上歩衝掌（←↘Ⓟ）→冲捶（→Ⓟ）→白虎双掌打（←←←Ⓟ）



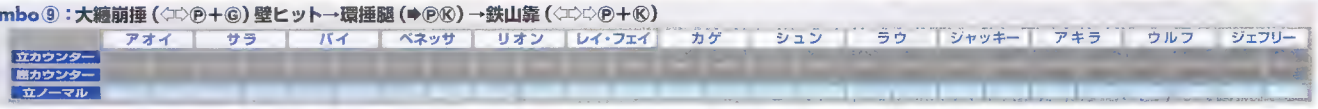
Combo⑦：上歩衝掌（ ↘Ⓟ）→斧刃昇膝伏虎撃（↓Ⓚ+Ⓖ↙Ⓚ ↘Ⓟ）→槍下炮（敵ダウン中←Ⓟ）



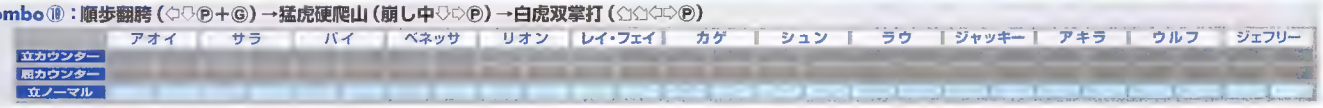
Combo⑧：大纏崩捶（←↘Ⓟ+Ⓖ）壁ヒット→冲捶（→Ⓟ）→連環腿（↘↘ⓀⓀ）



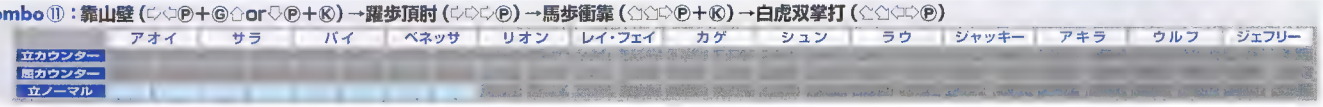
Combo⑨：大纏崩捶（←↘Ⓟ+Ⓖ）壁ヒット→環捶腿（→ⓅⓀ）→鉄山靠（←↘↘Ⓟ+Ⓚ）



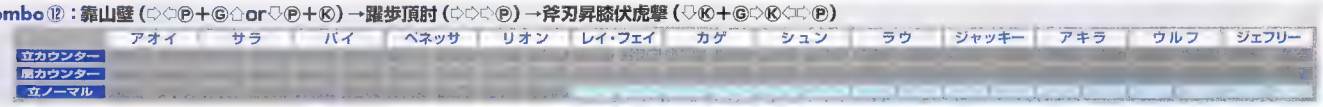
Combo⑩：順歩翻跨（←↓Ⓟ+Ⓖ）→猛虎硬爬山（崩し中↓↘Ⓟ）→白虎双掌打（←←←Ⓟ）



Combo⑪：靠山壁（↙↘Ⓟ+Ⓖ←or↓Ⓟ+Ⓚ）→躍歩頂肘（↙↘↘Ⓟ）→馬歩衝靠（←←↘Ⓟ+Ⓚ）→白虎双掌打（←←←Ⓟ）



Combo⑫：靠山壁（↘↘Ⓟ+Ⓖ←or↓Ⓟ+Ⓚ）→躍歩頂肘（↘↘↘Ⓟ）→斧刃昇膝伏虎撃（↓Ⓚ+Ⓖ↘Ⓚ←↘Ⓟ）



多彩な始動技から華麗に決める！

浮かせ技の代表格となる馬歩衝靠後は、体重の軽い相手には①で大ダメージを狙おう。独歩頂膝や揚炮は浮きが高く、ノーマルヒットでラウまで①と同じ追い打ちが狙える。また、②のコンボは浮きの高さによって連環腿の踏み込み距離を工夫するなどすればかなりのキャラに入るが、足位置が平行のとき連環腿の二発目が当たりにくいことに注意。ジャッキーやアキラには③、重量級には立ちⓅ→白虎双掌打を狙おう。また、対重量級とシュン、リオンの足位置ハの字は、立ちⓅを挟まず直接連環腿を入れるのが基本だ。

各種崩れ後の追い打ちは、連環腿が一般的。頭崩れや腹崩れ後はタイミングよく鉄山靠を入れるとわずかにダメージが大きくなる。また、崩撃手～外門頂肘（←Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ）の2発目カウンターヒット時はそもそも連環腿が入らないので、鉄山靠に切り替えたい。

たたき付けダウンを奪う上歩衝掌の後は、⑥のコンボが全キャラに決まる。しかし対重量級は難度が跳ね上がる上、当たり方の問題でダメージも小さい。足位置平行時は⑦、ハの字では連環腿を入れる方がいい。

大纏崩捶壁ヒット後のコンボは、壁から少し離れたところで決めた場合のもの。⑨は相手が地面に着く瞬間に鉄山靠を当てるのがコツだ。しかし受け身を取られると反撃されるので、K.O.できないときは⑧を使おう。

靠山壁からは、⑪と⑫を使い分ける。どちらも入らないリオンには、躍歩頂肘→白虎双掌打とつなぐこと。

Jacky Bryant

ジャッキー・ブライアント

形にこだわらない変幻自在な攻め

Textちゃっきー

主要となる連係技は、使いやすさ抜群。しかし、それだけではバリエーションに乏しい。特殊な性質を持つ技を加え、変化を付けていこう。

ライジングエルボーを軸に近距離戦を組み立てる

ライジングエルボー(⇨Ⓟ／以下エルボー)とそこからの連係技が、近距離戦での主力兵器となる。こちらが有利な状況では、これと投げの二択を仕掛けるのが基本だ。エルボー後は、1発止めとディレイのエルボーバックナックル(⇨ⓅⓅ)を適度に使い分けていく。1発止めヒット(よろけorカウンター)、2発目カウンターヒット時はジャッキー側有利。再度二択を仕掛けていこう。前者の場合は有利が大きいので、打撃技にニーキック(⇨Ⓚ)などやや出が遅いものも使っていける。

一方、1発目ガード(orノーマルヒット)後、2発目ノーマルヒット(orガード)後はジャッキー側が不利。基本的には防御的な選択肢を取ることになるが、その後の連係を警戒させられるので強気に攻めるのも十分に有効だ。また、2発目がしゃがんでかわされたときも確定のタイミングで反撃されることは少ない。避け投げ抜けなど、防御的な行動に切り替えていこう。

また、連係の3発目となるエルボーナックルスピンキック(⇨ⓅⓅⓀ)、エルボーナックルロースピンキック(⇨ⓅⓅ⇩Ⓚ)は、使用頻度が低め。一応2発目がカウンターヒットしていれば連続になるので、これと割り込み防止を兼ねてたまに出すぐらいがいいだろう。エルボーナックルスピンキック後はショートスライドシャッフル(⇨ⓅⓅⓀ⇦)からの攻めに移行できるが、Ver.Cで3発目にしゃがみ技つぶしの性質が無くなったこともあり、狙いどころが難しい。

ライジングエルボー

しゃがみヒット	よろけ
カウンターヒット	+5
ノーマルヒット	−3
ガード	−5

エルボーバックナックル

カウンターヒット	+3
ノーマルヒット	−3
ガード	−7

エルボーナックルロースピンキック

カウンターヒット	−7
ノーマルヒット	−8
ガード	−16

ヒット確認してエルボースピンキックへ

ノーマルヒットでも連続になり、ヒットすればダウンを奪えるエルボースピンキック(⇨ⓅⓀ)も、エルボー始動の連係技の一つ。しかし、上段攻撃であること、スキが非常に大きいことなどから、確実にヒットする場面以外では使いたくない。

エルボーでよろけを奪った後とカウンターヒット後なら、ヒット確認してつなげることも可能。これができれば、かなり理想的だ。ただ、ノーマルヒット時にディレイをかけるとガードされてしまうこと、ほかのさまざまな選択肢と使い分けなければならないことを考えると、その難度はかなり高い。一部の状況のみで狙うなど、工夫していきたいところだ。

エルボーがカウンターヒットまたはよろけになったときは、十分に余裕がある。

確認してスピンキックにつなぐのが理想。ほかの選択肢との使い分けが難しい。

そのほかの打撃技群

少し離れた距離で使いたい技は、ビートナックル(Ⓟ＋Ⓚ)とダッシュハンマーキック(⇨⇨Ⓚ)、スピンヒールソード(⇦Ⓚ＋Ⓖ)の三つ。近距離での攻めの中に後ろダッシュを交ぜ、そこから使っていくのも有効だ。ビートナックルは⇖Ⓟ＋Ⓚのコマンドで出すのがオススメ。こうしておけば、後ろダッシュからもスムーズに出せる(それ以外にも利点はあるが)。

ちなみに、ビートナックルは単体でヒット確認することは難しいが、事前の状況を見ればある程度の使い分けも可能。相手の技がスカっていたときや、失敗避けが見えていたとき(当たることが想定できるとき)は打ち切り、何もしていなかったときは1発止め、という方法でリスクを軽減できる。ただし1発止めも決め打ちであれば打撃で反撃されるので、しゃがみⓅによる割り込みへの対策を兼ねて、ビートスピンキック(Ⓟ＋ⓀⓀ)につなぐという選択肢も必要になった。

下段技のスラントバックナックル(⇖Ⓟ／以下スラント)も、少し離れた距離で力を発揮する。あまり前進しないので、先端を当てるように使えばしゃがみⓅに勝ちやすい。ノーマルヒット後は不利だが、その後の連係を警戒させて1発止めから強引に攻めるのも悪くない。ディレイのスラントロースピンキック(⇖ⓅⓀ)、避けやガード、後ろダッシュといった選択肢と絡め、的を絞らせないようにしていこう。なお、カウンターヒット後は少しジャッキー側が有利。即座に攻めの選択肢へと切り替えられれば理想的だ。

Ver.Cで性質が変わったスマッシュアッパー(⇩⇖Ⓟ)は、ガードされてもスキが無い。発生も早いので、エルボーと共に近距離戦で活用していこう。カウンターヒットでよろけ(しりもち)させたらエルボーバックナックルへ。回復の遅い相手なら、よろけ中にヒットして浮かすことができる。回復を全くしないようなら、ビートナックルなどに切り替えるといい。

また、一発を狙う浮かせ技、ニーキック(⇨Ⓚ)も近距離戦で使う技。カウンター狙いのほか、避けを読んだときにはタイミングを遅らせて使っていこう。

ビートナックルを出すときは、相手の様子をじっくり見よう。動いていたら……、

ヒットが想定できるので、その後の連係やコンボへとつないでダメージアップ。

スマッシュアッパーはガードされても3フレームしか不利にならない優秀な技。

尻もち後は、エルボーにつなぐのが効果的。回復の甘い相手にヒットする。

攻めの起点となる立ちⓅからの連係技

立ちⓅ始動の連係技を豊富に持っていることも、ジャッキーの特徴の一つだ。近距離戦はもちろんのこと、中距離から攻め込むときもこれらが活躍する。

まずは、立ちⓅから蹴り技へとつなぐ連係。パンチハイキック(➡ⓅⓀ)はレバー前入れⓅ始動でしか出せないが、ヒット後有利。立ちⓅが入るスキに決められるようになると、大きな力になってくれる。パンチロースピンキック(Ⓟ⇩Ⓚ)は避け対策兼ガード崩し技。スウェーフック(⇦Ⓟ＋Ⓚ)始動で出すとカウンターヒット時に連続となることも覚えておくといい。ただし、ヒットしてもその後不利になることに注意。また、パンチサイドキック(逆構え時ⓅⓀ)もできれば活用してみたい。これがあると、立ちⓅで止めた後の攻めが強力になる。

さらに注目度が高いジャブストレート(ⓅⓅ)からの連係については、右のカコミを参考にしてみてほしい。これらの連係技を警戒させれば、2発で止めてからのエルボーや投げといった攻めも効果的になる。

コンボエルボー(ⓅⓅ➡Ⓟ)

中段への派生にはこれを使う。その後の読み合いは、単発のエルボー後と同じだ。ただし、エルボーよりも若干スキが大きいことに注意(厳密には、ガードされたときに投げが反撃になる)。

コンボバックナックルスピン(ⓅⓅ⇦ⓅⓀ)

3～4発目が連続ガードで、ガード後ジャッキー側有利。各種背後攻撃を使い分けて攻め立てよう。後ろダッシュで下がる相手には、自分も先行入力の後ろダッシュで接近するといい。

ジャブダブルストレート(ⓅⓅ⇧Ⓟ)

少しディレイをかけ、手を出す相手にカウンターを狙う。上段だが、しゃがみ技をつぶす性質を持つことがポイントだ。ヒット時は受け身不能のダウンになるので、大ダウン攻撃を入れよう。

各種スライドシャッフルの活用法

Ver.Cで技を出せるまでが全体的に早くなったことから、使いやすくなった各種スライドシャッフル。ガードされても2フレーム有利になるステップインソードキャンセル(スライドシャッフル中ⓀⒼ、攻撃判定を出してキャンセル)が出せると、さらに価値が上がる。ステップインソードキャンセルヒット後はVer.Bよりもよろけ回復されやすくなったので(ガード時の有利も減少)、エルボーバックナックルにつなぐのを基本にしたい。尻もち中にヒットして相手が浮いたら、エルボーナックルスピンまで出そう。なお、エルボーバックナックルがよろけにヒットした後は、相手キャラや足位置によって違う追い打ちも狙える。エルボー時足位置平行ではダブルパンチニーキック(ⓅⓅ➡Ⓚ／軽量級＆カゲ。ベネッサに対してはハの字も可)、ハの字ではステップインミドルセカンド(⇦ⓀⓀ／ラウまで)がオススメだ。

スライドシャッフルの代表的な使いどころは、起き上がり蹴りを読んだとき。これで起き上がり攻撃をかわし、各種派生技をたたき込もう。

また、ショートスライドシャッフルも変化を付けるときに活用したい。技のタイミングを変えたり、何も出さずに様子を見たりすれば、相手も対応しにくいはず。中でも、相手が受け身を取った後などの避け対策に使えるスピニングキック(Ⓚ＋Ⓖ)は注目。ヒット時は最速のステップインソード、ステップインロー・クラッシュハイ(スライドシャッフル中⇩ⓀⓀ)に割り込まれない。これらに避け対策のダッキング(スライドシャッフル中⇦⇦)と、タイミングをずらしたヘビィボディ(スライドシャッフル中⇦⇦Ⓟ)を交ぜて攻めを構成しよう。スピニングキックロースピンキック(Ⓚ＋Ⓖ⇩Ⓚ＋Ⓖ)も使えば、初段をガード、またはしゃがんでかわされても対応されにくい。

避け対策に使うスピニングキック。ただし出が遅いので、受け身攻めに使うときは注意。受け身を取ることを先読みして重ねよう。

ヒット後最速でステップインソードなどにつなぐと、割り込まれることが無い。スピニングキックのヒットを確認してつなげよう。

攻撃を出してキャンセル(通称：居合い蹴り)は基本？　ガード、ヒット共にエルボー(～バックナックル)への連係がオススメ。

バクサオあれこれ

上・中段Ⓟを取るバクサオは、Ver.Cでバクサオナックル(バクサオ中Ⓟ)につなぎやすくなった。ここまで決まればジャッキー側の投げが確定になるので、ぜひとも成功させよう。反応次第では、暴発のバクサオからでもつなげられるようになるかもしれない。

ちなみに、バクサオナックルはレバーがどこに入っていてもⓅを押せば出せる。状況によって➡Ⓟや⇩Ⓟなどを使えば、汎用性が上がるぞ。また、Ⓖを押しながらⓅでもOK。これなら、相手がパンチ系の技を出してこなかったときにすぐガードできる。連係技に対して狙うときに活用してみるといいだろう。

投げが確定するバクサオナックルへのつなぎがポイント。入力を工夫していこう。

Ⓖを押しながらⓅでも出せる。状況ごとに、別の技に対応しやすいパターンを作る。

反撃に使用する技について

ポイントになるのは、やはりライトニングストレートだろう。硬化カウンター(カウンターヒットも)で3発連続ヒットし、大ダウン攻撃が決まって全体力の3割程度を奪うことができる。ニーキック→ダブルパンチニーキックよりもダメージが高いので、対重量級は17フレーム以上のスキに対しても使っていこう。なお、1発目の発生は13フレームだが、実際には14フレームのスキがないと硬化カウンター扱いにならない(＝連続にならない)ことに注意。

対しゃがみでは、ニーキックが入るスキを逃さないこと。エルボースピンキックではもったいない。

硬化差	反撃技(対立ち)
8～	各種上段投げ
12～	立ちⓅ
14～	ライトニングストレート※
16	ビートナックル
17～	ニーキック

硬化差	反撃技(対しゃがみ)
12～	しゃがみⓅ
14～	ライジングエルボー
16	ビートナックル
17～	ニーキック

硬化カウンター時には3発が連続ヒットするライトニングストレート。

3発目がヒットすると、受け身不能のダウンに。大ダウン攻撃が確定だ。

※初段の発生は13だが、発生＋1以上の硬化差が無いと硬化カウンターにならず、連続ヒットしない。

全13キャラクター・ワンポイント攻略

得意とする連係技が通用しやすいかそうでないかで、戦術を切り替えることが必須。

アキラ戦 ONE POINT

単純な二択だけでは、ダメージ効率で分が悪い。近距離戦での打撃には見返りの大きいニーキックを多めに使い、対抗しよう。中段技ガード後は、避け対策としてタイミングを遅らせてのニーキックを選択肢の一つとして活用したい。また、上段へと流れる連係技は馬歩衝靠の的になりがちなので控えめに。

ジャッキー戦 ONE POINT

各種連係技への対応力が問われる同キャラ戦。相手のクセを見抜き、その裏を突いていこう。もちろん、反撃の的確さも勝敗のカギになる。上段をかわしながら攻撃する技が少ないので、攻め込む際に立ちⓅ始動の連係技を安心して使えることもポイントだ。投げ抜けは、ダメージの大きい2種に絞りたい。

サラ戦 ONE POINT

ドラゴンスマッシュキャノンを警戒。ラウンドスタート時など、立ちⓅをかわしながら攻撃されるケースも多々ある。ガードしてから的確にライトニングストレートで反撃し、プレッシャーを与えよう。やっかいなフラミンゴの構えに対しては、腹側避けからのバリアキックを多めに使って対抗したい。

ラウ戦 ONE POINT

鳳凰槍掌をくらった後は、スラントバックナックルが有効。立ちⓅとしゃがみⓅをかわしながら攻撃でき、かつ一部の技をかわす翻身壁拳や虎燕壁拳、燕陣旋風脚にも対応できる。これで相手の選択肢を狭め、読み合いを有利に展開しよう。また、中距離では順歩冲掌などに対応するため、常にバクサオを意識。

パイ戦 ONE POINT

技をガードした後など、こちらが有利になったときの読み合いがややキツイ。さばき技、立ちⓅ、飛燕烈脚、避けなど、パイ側の選択肢は豊富にある。タイミングを遅らせたニーキックを必ず選択肢の一つに加え、ダメージ効率で差を付けていきたい。軽量級なので、ヒット時の見返りは十分だ。

ウルフ戦 ONE POINT

技の出が遅めなことに付け込み、連係技で押さえ込みたいところ。ロードロップキックがエルボーバックナックルをくぐれなくなったので、自由に攻めることができる。また、スマッシュアッパーも使える技。ガードされてもしゃがみⓅを出しておけば、ニーブラストなどダメージの大きい浮かせ技を止められる。

ジェフリー戦 ONE POINT

スマッシュアッパーをガードされた後の状況など、基本はウルフ戦と同じ。ダッキングローがカウンターヒットでもダウンしなくなったので、中距離から攻めるときに立ちⓅからの連係を使いやすくなった。近距離では、基本となる攻めで押さえ込んでいこう。中距離では、バクサオも狙いやすい。

カゲ戦 ONE POINT

エルボーを主軸とするジャッキーにとって、十文字構えからの水月砲はやっかい。肘打ちの後など、構えを読んだときにはニーキックで一発を狙おう。避けと同時対応したいなら、スピニングキックを使ってもいい。また、風閃刃や龍尾閃など上段攻撃に強い技が多いので、立ちⓅ始動の連係技は控えめに。

シュン戦 ONE POINT

酔い覚ましの効果があり、リーチに優れたビートナックルを軸に闘うといい。ビート＆ナックルスピンにつなぐときは、すべてにディレイをかけ、2杯覚ましを狙おう（ディレイ無しだと酔い覚ましにならない）。足位置ハの字始動なら、ディレイのビート＆バックナックル→ダッシュハンマーキックで3杯覚ますのがオススメ。

リオン戦 ONE POINT

パンチ系の中段技を軸にすることで、さばき技に対抗。斜前歩などの移動技をうまく使う相手には、タイミングを遅らせてからの打撃でダメージを与えたい。また、エルボーバックナックルの2発目は軌腿でくぐられてしまう。エルボーをガードされてからしゃがみガードor背中側避けという選択肢も必要だ。

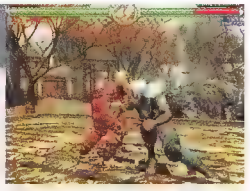
アオイ戦 ONE POINT

寸止めに対しては、一点読みからニーキックで割り込み、大ダメージを狙いたいところ。このほか、避け対策の遅らせニーキック、上勢柳扇掌を読んでしゃがんでかわした後など、要所でキッチリダメージを与えれば、展開が有利になる。また、近距離戦は分が悪いので、中距離戦を重視するのも手だ。

レイ・フェイ戦 ONE POINT

バクサオが効果を発揮する相手の一人。通常時のほか、構えからの技に対しても狙えるとチャンスが増える。もちろん、中距離戦は最大の狙いどころ。箭疾歩を常に意識しよう。また、攻められたときには要所で後ろダッシュ→ビートナックル、避け→ニーキックを狙い、ダメージを与えていきたい。

ベネッサ戦 ONE POINT

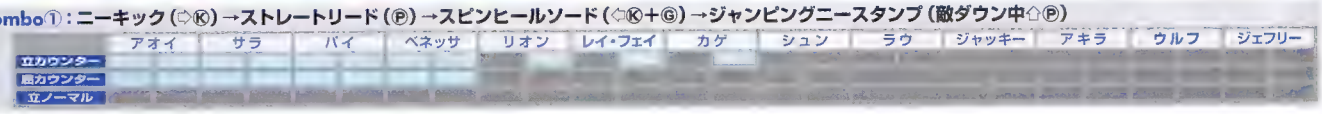


立ちⓅ、しゃがみⓅ、エルボーといった技で押すと、イントルードフックの的になりやすい。こちらが有利な場面であえて立ちガードし、的確に反撃することでプレッシャーを与えよう。ストッピングローコンボやヘビィフックコンボ、パーリングコンビネーションなどの連係にバクサオを狙えれば、読み合いが楽になる。

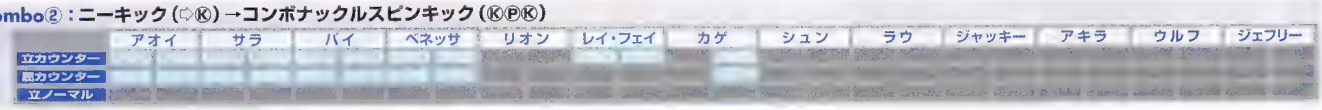
※**文中のコマンド**……アキラ：馬歩衝靠（⬇⌒Ⓟ＋Ⓚ）　サラ：ドラゴンスマッシュキャノン（⌒Ⓚ）　ラウ：鳳凰槍掌（⌒ⓅⓅ）／翻身壁拳（⌒Ⓟ＋Ⓚ）／虎燕壁拳（⌒Ⓟ）／燕陣旋風脚（⌒Ⓚ＋Ⓖ）／順歩冲掌（⌒⌒Ⓟ）　パイ：飛燕烈脚（⌒ⓀⓀ）　ウルフ：ロードロップキック（⇨⌒Ⓚ）／ニーブラスト（⌒Ⓚ）　ジェフリー：ダッキングロー（⌒Ⓚ＋Ⓖ）　カゲ　水月砲（十文字構え中Ⓟ＋Ⓚ）／肘打ち（⊂Ⓟ）／風閃刃（⌒Ⓟ）／龍尾閃（⌒⌒Ⓚ＋Ⓖ）　リオン：斜前歩（⌒Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）／軌腿（⌒Ⓚ）　アオイ：上勢柳扇掌（⌒⌒Ⓟ＋Ⓚ）　レイ・フェイ 箭疾歩（敗式中Ⓟ＋Ⓚ）　ベネッサ：イントルードフック（Ⓖ押したまま⌒Ⓟ）／ストッピングローコンボ（⌒ⓀⓅ）／ヘビィフックコンボ（ディフェンシブスタイルⓅ＋ⓀⓅ）／パーリングコンビネーション（ディフェンシブスタイル⌒⇨ⓀⓅ）

連続技　●足位置とヒット状況の判断でダメージ効率が大きく変わる

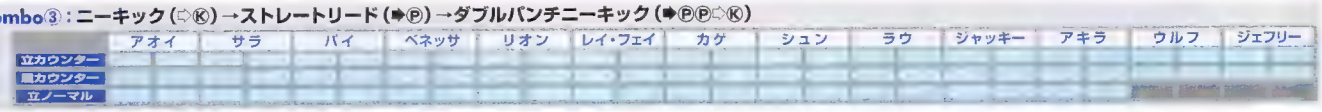
Combo①：ニーキック（⇨Ⓚ）→ストレートリード（Ⓟ）→スピンヒールソード（⇦Ⓚ+Ⓖ）→ジャンピングニースタンプ（敵ダウン中⇧Ⓟ）



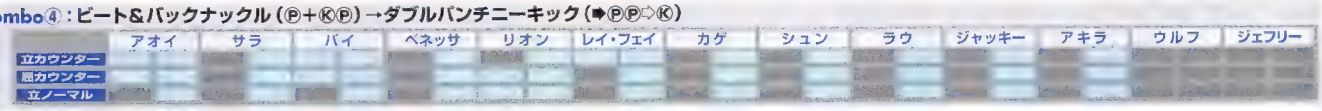
Combo②：ニーキック（⇨Ⓚ）→コンボナックルスピンキック（ⓀⓅⓀ）



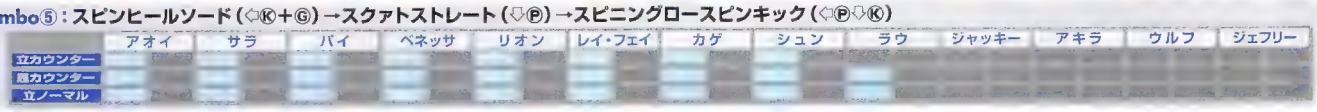
Combo③：ニーキック（⇨Ⓚ）→ストレートリード（➡Ⓟ）→ダブルパンチニーキック（➡ⓅⓅ⇨Ⓚ）



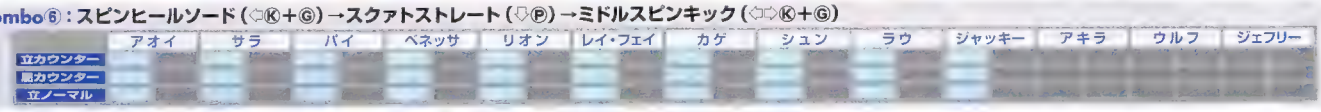
Combo④：ビート&バックナックル（Ⓟ+ⓀⓅ）→ダブルパンチニーキック（➡ⓅⓅ⇨Ⓚ）



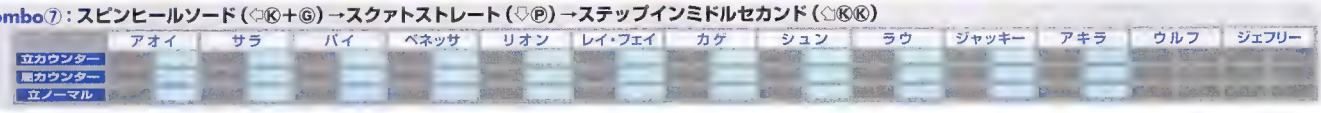
Combo⑤：スピンヒールソード（⇦Ⓚ+Ⓖ）→スクァトストレート（⇩Ⓟ）→スピニングロースピンキック（⇦Ⓟ⇩Ⓚ）



Combo⑥：スピンヒールソード（⇦Ⓚ+Ⓖ）→スクァトストレート（⇩Ⓟ）→ミドルスピンキック（⇦⇨Ⓚ+Ⓖ）

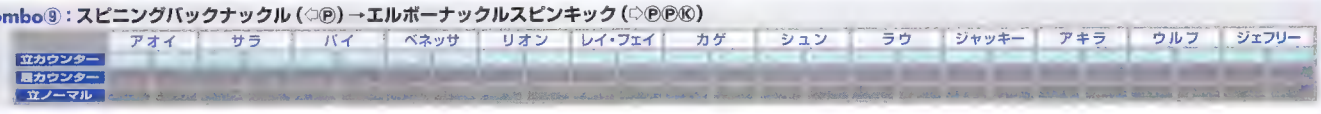


Combo⑦：スピンヒールソード（⇦Ⓚ+Ⓖ）→スクァトストレート（⇩Ⓟ）→ステップインミドルセカンド（⇧ⓀⓀ）



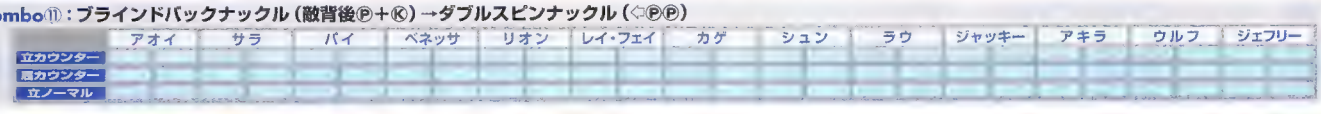
Combo⑧：スピニングバックナックル（⇦Ⓟ）→スピンヒールソード（⇦Ⓚ+Ⓖ）→ジャンピングニースタンプ（敵ダウン中⇧Ⓟ）

Combo⑨：スピニングバックナックル（⇦Ⓟ）→エルボーナックルスピンキック（⇨ⓅⓅⓀ）



Combo⑩：ヘビィボディ（スライドシャッフル中⇧⇧Ⓟ）→エルボーナックルロースピンキック（⇨ⓅⓅ⇩Ⓚ）

Combo⑪：ブラインドバックナックル（敵背後Ⓟ+Ⓚ）→ダブルスピンナックル（⇦ⓅⓅ）



Combo⑫：ブラインドバックナックル（敵背後Ⓟ+Ⓚ）→ビート&ナックルスピン（Ⓟ+ⓀⓅⓀ）

特殊な状況でのコンボも重要

基本となるのは、やはりニーキック始動。最も大きなダメージが望める①は、厳密にはダウン攻撃を回避されてしまう（⑧のコンボも同じ）が、狙う価値は十分にある。立ちⓅはレバー前入れで出さない方がスピンヒールソードが当たりやすいことを覚えておこう。一方、似たような条件で入る②は、カウンターヒットを確認してからの切り替えが難しいが、安定したダメージが魅力のコンボだ。この二つは中量級以降にも入ることがあるが、かなり不安定。基本的には軽量級カウンター時のみ狙うようにしていきたい。そして、最も標準的なのが③。これが入らない重量級には、直接ダブルパンチニーキックを入れよう。ただし、それでも入らないケースも存在する。足位置平行始動のときに、スウェーフック（⇦Ⓟ+Ⓚ）からのダブルパンチニーキックに切り替えられれば安定するのだが……。

④は、足位置ハの字始動で狙いたいコンボ。対軽量級など浮きが高いときは、ダブルパンチニーキックの前に立ちⓅを1発挟める。平行始動や対重量級は、ビート&ナックルスピン（Ⓟ+ⓀⓅⓀ）を打ち切ろう。

スピンヒールソードでたたき付けダウンを奪った後は、足位置によって⑥と⑦を使い分ける。これらが入らない相手には、直接大ダウン攻撃を入れていこう。また、近距離時は足位置平行始動で⑤、ハの字始動でしゃがみⓅ→ニーキック（ジャッキーまで）が入り、より大きなダメージを与えることができる。

Sarah Bryant

サラ・ブライアント

新生フラミンゴを駆る

Text:H.L

より強力になったフラミンゴを絡めた、素早い攻めを展開。技を繰り出したときの正確な状況判断が必要になってくるぞ。

中間距離の狙い

中間距離での立ち合いでは、主にスピンエッジキック(⇦Ⓚ+Ⓖ)とレッグスライサー(⇩Ⓚ+Ⓖ)を使っていく。スピンエッジキックはリーチが長く、開幕の位置より少し離れたところからでも届き、判定も強いので、中間距離で置いておく技として活躍する。ヒットした場合は、すかさずジャンピングスタンプニー(相手ダウン中⇧Ⓟ)で追い打ちしよう。

一方、レッグスライサーは、相手の攻めてきそうな場面で置いたり、リーチの長い下段技として使っていく。この技がカウンターヒットした場合、相手は受け身が取れないダウンとなるので、この場合もまた、ジャンピングニースタンプの追い打ちが確定する。ノーマルヒットの場合は、避け投げ抜けなどで防御的に行動しよう。

これらの技は、相手の気勢を削ぐために使っていくもので、ガードしがちになった相手に対しては、大本命の技を繰り出していく。この場合に有効なのは、セットアップコンビネーション(⇧ⓅⓀ)、スイッチキック(⇦Ⓚ)、ダブルライズキック(⇦Ⓟ+Ⓚ)といったフラミンゴ移行技だ。これらの技は、最低限ガードさせればその後に有利な展開(後述)が待っている。そこでまず、前述した二つの技で手を出しづらい印象を相手に与えておき、その後にフラミンゴ移行技をガードさせていこう。

リーチが長くダメージもそこそこ。これの代わりに発生の早いジャックナイフサイドキック(⇩ⓀⓀ)を使っていってもいい。

この後、スイッチキックを決めて受け身攻めをするのも効果的。受け身を取らない相手には追い打ちを。

前の二つの技を警戒している相手に、大本命となるフラミンゴ移行技をガードさせていく。このときヒット確認しておくのが望ましい。

セットアップコンビネーションを絡めた連係

この技の2段目は、ディレイがかかり、下段つぶしの効果もある。これを利用した連係が立ち合いで効果を発揮する。1段目をガードされても五分、しかも2段目を警戒して手を出しづらい。従って基本的には、2段目のディレイと、1段目で止めての肘を迫る戦法が効果的。この連係は、セットアップコンビネーションを、キッチリしゃがみでスカしてくる相手に対して有効で、立ちガードをしてくる相手には、2段目をガードさせるか、1段目で止めて投げを狙いにいくといいだろう。

セットアップコンビネーションは、初段の発生が早い。ガードさせるのは容易なはず。

2段目をしゃがみでスカすのは常套手段。それを見越して、肘でよろけを誘発させる。

受け身攻め

受け身攻めでぜひ使っていきたい技に、スピンキック(Ⓚ+Ⓖ)が挙げられる。この技は全回転の中段で、ガードされても、めり込まない限り反撃は受けないという優れた技である。相手の横転受け身にこれを重ねると、相手の選択肢は立ちガードしかない。そこで、投げとの完全二択が成立するというわけだ。

別の選択肢として、スイッチキックを狙っていく手もある。横転受け身後の主な防御手段は、避け投げ抜けなので効果は無いように感じるが、スピンキックを意識しているせいで立ちガードに専念するプレイヤーも多い。そこで、ガードと暴れに対応できるスイッチキックが活きてくるのだ。

横転受け身を攻めるときには、軸ズレに対応できる回転系を主に使っていく。

起き攻め

起き攻めには、フルスピンヒールキック(⇧or⇩Ⓚ)が活躍する。タイミングさえピッタリ合わせれば、相手の起き上がり攻撃(中・下段の両方)をつぶすことができ、中段なのでしゃがみガードや暴れにも対応できるのだ。つまり、これを出せば相手は立ちガードするしかなく、ここでも投げとの二択が成立するのである。

フルスピンキックを狙いやすい場面は、ダウン攻撃を決めた後。サッカーボールキック(相手ダウン中⇧Ⓚ)を入れた後では、少し待ってから出していく。ジャンピングニースタンプを決めた後なら、最速で出す。

その際注意したいことは、最速起き上がり中段攻撃に、結構つぶされてしまうこともあるという点と、起き上がるタイミングを毎回ずらしてくる相手には、非常に狙いづらくなるということ。そんな相手には、別の起き攻めで対応していきたい。

フルスピンキックは判定が強く、起き上がり攻撃をことごとくつぶしてくれる。

フロントスープレックス(Ⓟ+Ⓖ)を決めた後は、技の硬化が長いため、フルスピンキックが間に合わない。この状況では、後ろダッシュで相手の起き上がり蹴りをスカしてしまうのがオススメ。さすがに最速起き上がり中段攻撃はスカせないが、ディレイ起き上がり蹴りや下段起き上がり蹴りならば、ほとんどスカせるのだ。相手のスキには、ダメージの大きいドラゴンスマッシュキャノンを決めていきたい。

フロントスープレックスで投げた後は、相手が最速で起き上がり攻撃を出してくることが多い。

そこで、すかさず後ろダッシュをすれば、ほとんどの起き上がり攻撃をスカせるのだ。

新生フラミンゴ

フラミンゴからの攻め

Ver.Cでは、フラミンゴの硬化差が大きく変更され、状況ごとに使っていく技を変えていく必要がある。全体的に硬化差が統一されて、よりシンプルに使えるようになったのだ。フラミンゴの状態とその状況別選択肢は、右表の通り。まずは、フラミンゴ移行技から見ていこう。

フラミンゴに移行する際に主に使っていく技では、セットアップコンビネーションとスイッチキック(↓Ⓚ)がオススメ。どちらも、ガードされた後の選択肢が、今まで使っていたダブルライズキックと同じになった点が大きい。

フラミンゴ中の技では、カットインミドル(フラミンゴ中↓Ⓚ)が使いやすくなった。カウンターヒットでやっと五分だったのに対し、すべての状況で硬化差がよくなっている。全体的な硬化差の変更で、使う機会も多くなったので、カットインミドルを出した後の対応もしっかり身に付けておきたい。

ライトハイキック(フラミンゴ中Ⓚ)がヒットした場合の硬化差もよくなり、カットインミドルとキャッチ投げの二択にいけるようになった。さらにカウンターヒットした場合には、それ以上の恩恵が待っている(後述)。

●フラミンゴの状態

硬化差「+3〜+4」	
セットアップコンビネーション	ガード、ノーマルヒット
スイッチキック	ガード
ダブルライズキック	ガード
ハイドサイドキック	ヒット
ライトハイキック	ガード

硬化差「+6」	
セットアップコンビネーション	カウンターヒット
スイッチキック	ヒット、カウンターヒット
ダブルライズキック	ヒット、カウンターヒット
ハイドサイドキック	ヒット

硬化差「±0〜+2」	
ハイドサイドキック	ガード
スイッチキック	ヒット、カウンターヒット

硬化差「±0〜+2」	
スイッチキック	ガード

●状況別選択肢

最も起こりやすい状況	
ライトハイキック	技出しに対応
カットインミドル	しゃがみガードに対応
ガトリングキックビート(フラミンゴ中↓↘→or↓↙←Ⓟ+Ⓖ)	立ちガード・避けに対応

ヒット確認ができればこの二択	
カットインミドル	技出し、しゃがみガードに対応
ガトリングキックビート	立ちガード、避けに対応

一応この四択を迫れるが、防御的な行動の方が無難	
ハイドサイドキック	ガード
スイッチキック	ヒット、カウンターヒット

防御的な行動を	
バックロールエスケープ(フラミンゴ中↓)	サイドネックカットソード(フラミンゴ中←or↓Ⓟ+Ⓚ)

セットアップコンビネーションで追い打ち

セットアップコンビネーションが確定で決まる状況は右下の表の通り。

中でも特に注目したいのは、ライトハイキックのカウンターヒットだ。この技はフラミンゴ中に多用する技で、この技がヒットする場合は、大抵カウンターヒットである。これを考えると、ライトハイキックがヒットしていたら、セットアップコンビネーションを決め打ちしておくのも悪くない判断だ。

フラミンゴから頻繁に使っていくライトハイキック。これをカウンターヒットさせる機会は多い。

そこからセットアップコンビネーションが確定。その後、さらにフラミンゴからの三択を迫る。

もう一つ戦術にかかわるのが、カットインミドルがしゃがみヒットしてよろけた相手には、セットアップコンビネーションが確定するということ。これによってフラミンゴからの三択が、どれもそこそこのダメージを与えられるようになり、ダメージ効率が格段にアップする。

フラミンゴからの攻めは、基本的に上の表の通りだが、意外に使っていけそうな技がガードクラッシュソード(フラミンゴ中↓Ⓚ)だ。この技は全回転で、立ちガードを崩す効果がある。そのため、避けや立ちガードに対して有効で、キャッチ投げの代わりに使っていってもいい。

セットアップコンビネーションが確定する場面	
スイッチキック	しゃがみヒット(よろけ)
ハイドサイドキック	しゃがみヒット(よろけ)
ライトハイキック	カウンターヒット
カットインミドル	しゃがみヒット(よろけ)
サイドネックカットソード	ヒット、カウンターヒット
ガードクラッシュソード	ガード(よろけ)

スイッチキックがカウンターヒットしたら

この状況のときの硬化差は「+10」。つまり、その後にカットインパンチ(フラミンゴ中Ⓟ)がつながるのだ。

もし、ヒット確認ができるのなら、カットインパンチを入れて投げに連係させたり、パンチハイキック(ⓅⓀ)を決めてから攻める、といった戦術の幅が広がってくる。

スイッチキックがのけぞりヒットする場合は、大体がカウンターヒットとなる。

そこからカットインパンチが確定。パンチハイキックを決めた後の硬化差は「+2」。

反撃に使用する技について

硬化差が「10」までは、投げを決めていく。硬化差が「11」のときは、基本は投げでの反撃だが、投げ抜けに対抗するために立ちⓅを決めてから投げにいっても効果的だ。そして相手が立ち状態の「12〜14」は、セットアップコンビネーションがオススメ。もちろん投げにいってもいい。

硬化差「14」で、ようやくしゃがみ状態の相手に反撃できるようになるが、この際注意したいことは、サラの肘は判定が薄いということ。技によってはスカってしまうものもあるのだ。硬化差が「15」以上は、ドラゴンスマッシュキャノンでOK。

硬化差	反撃技(対立ち)
8〜	投げ
11	立ちⓅ
12〜	スナップサイドチョップ(↓Ⓟ)
14〜	立ちⓀ、ライジングエルボー
16	ドラゴンスマッシュキャノン、ライジングニー※
17	ニーキック
18	トーキック

硬化差	反撃技(対しゃがみ)
8〜	
12〜	しゃがみⓅ
14〜	ライジングエルボー
16	ライジングニー(↓↘→Ⓚ)
17	ドラゴンスマッシュキャノン
18	トーキック(↓Ⓚ)

※コマンドの関係上、発生が1フレーム遅くなることが多い

ヒザに対しての反撃は、投げ以外にもセットアップコンビネーションを使っていける。決めた後はフラミンゴからの選択を。

下段技をガードした後は、ライジングニーが比較的安定する。ガード時の相手との距離には注意しておこう。

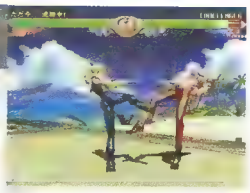
全13キャラクター・ワンポイント攻略

サラの強さを象徴する起き攻めと受け身攻めは、全キャラほぼ共通。普段のフラミンゴを含めた立ち回りを、相手キャラによって変えていく必要があるぞ。

ジャッキー戦 ONE POINT

ポイントとなるのは、相手の上段に連係させるコンボに対してしゃがめるかどうか。まずは、これを体で覚えたい。しゃがみガードでスカしたら、即座に投げかライジングニーで反撃しよう。また、バリアキックも常に警戒してほしい。有利な状況でも、少し待ってから浮かせ技を出して対応していこう。

サラ戦 ONE POINT



同キャラということで、やはり注意したいのは威力のある空中コンボ。約半分の体力を奪われるので、近い距離ではなるべく手堅く立ち回るようにしよう。また、読み勝ったときのダメージ差は、勝敗に大きく響いてくる。特にフラミンゴからの読み合いは、相手のクセを対戦の中で把握していきたい。

ラウ戦 ONE POINT

中間距離の戦いでは、こちらは比較的発生の遅めの技を使うので、順歩冲掌や飛燕転身掌などで刈られないよう、出すタイミングを計っていきたい。一方、近距離では、肘とミドルキックからの中段→上段と続く連係をしゃがみガードで対応していく。スカした後はライジングニーがいいだろう。

パイ戦 ONE POINT

このキャラが相手のときは、一撃が大きいドラゴンスマッシュキャノンを狙えるタイミングを常に考えていきたい。スピードにほんろうされず、不利なときの逆二択などでダメージを稼いでいけば、ダメージ効率もよくなってくるはず。攻撃力にものをいわせて、相手にプレッシャーを与えていこう。

ウルフ戦 ONE POINT

重量級ということで、浮かせ技を控え、中距離からのスピンエッジキックなどでダメージを与えていきたい。調子に乗って攻め続けていると、読み負けたときに手痛い反撃を受けてしまう。危険を感じときには、投げ間合いから離れることも必要。なるべく手堅く立ち回るように心掛けよう。

ジェフリー戦 ONE POINT

基本的にはウルフ戦と同様。ジェフリーは回転系の技が少ないため、避け投げ抜けが効果を発揮する。しかし、そればかりだと、少し遅らせてのヒザや、全回転の技で対応されてしまうので、しゃがみⓅなど別の対応も織り交ぜていきたい。このキャラとの勝負では、相手の力量を見定めることが重要になってくる。

カゲ戦 ONE POINT

中量級の中でも軽い部類に属するので、ドラゴンスマッシュキャノンやヒザといった浮かせ技を狙っていくのが有効。トリッキーな動きに惑わされず、相手の連係の中に浮かせ技を差し込んでいこう。また、風閃刃と旋蹴りの避け方向にも注意。前者は背中側に避け、後者は腹側に避けるように。

シュン戦 ONE POINT

シュンの技をガードしたときは、確実に反撃を決めていきたい。特に後蹴連腿の1段目をガードして2段目をしゃがみでスカした後には、すかさず投げを決めていこう。特に注意しておきたいのは、フラミンゴからの攻めが仰穿腿でほぼ止められてしまう点。それに対抗するにはサマーソルトキックくらいしか無い。

リオン戦 ONE POINT

リオンは姿勢の低くなる技が多いため、ジャックナイフキックを多めに使っていこう。2段目にディレイをかけたり、1段止めから様子を見たりしていけばなお効果的だ。リオンは豊富な下段技を持つ相手でもあるので、常にしゃがみガードも意識しておきたい。ガードしたらダッシュからのドラゴンスマッシュキャノンを決めよう。

アオイ戦 ONE POINT

アオイは軽量級ということで、やはりドラゴンスマッシュキャノンを狙っていきたい。狙いどころとしては、寸止めを使って強気で攻めてくる場面が最適。寸止めを見越した技出しでカウンターを取りにいこう。天地陰陽を狙ってくる場面では、投げで対応。そのほかには、両止のトラップにさえ注意すればいいだろう。

レイ・フェイ戦 ONE POINT

パンチ系に強い相手だけに、こちらは肘を控えて足技をメインに戦っていきたい。ドラゴンスマッシュキャノンや、ジャックナイフキックを巧みに使っていけば、相手の行動を制限することができる。そして、ガードしたときの確定反撃をしっかり決めていけば、おのずと勝機が見えてくるだろう。

ベネッサ戦 ONE POINT

注意すべきは、ディフェンシブスタイルのカットアッパーからの連係。技の発生やモーションが早いので、近距離で戦っているときに出されるとかなり分が悪くなる。そこで、逆二択でダメージ効率を良くしつつ、中間距離からフラミンゴ移行技で飛び込んでいき、そこからの攻めを多用していきたい。

アキラ戦 ONE POINT

アキラ戦で注意しておきたいのは、空中コンボを狙う際、アキラは意外に重いということ。この辺りは、連続技の表でチェックしておこう。また、起き上がり攻撃が早いため、スピンヒールキックが狙いにくい。その分、半回転系の起き上がり蹴りが多いので、ハイドサイドキックが狙いやすくなっている。

※**文中のコマンド**……ジャッキー：バリアキック（避け中Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）　ラウ：順歩冲掌（⇖⇖Ⓟ）／飛燕転身掌（⇦⇦Ⓟ）　カゲ：風閃刃（↓Ⓟ）／旋蹴り（↱Ⓚ＋Ⓖ）　シュン：後蹴連腿（↳ⓀⓀ）／仰穿腿（↑↑Ⓚ）　アオイ：天地陰陽（⇦Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）／両止（⇦Ⓚ⇦Ⓟ）　ベネッサ：カットアッパー（ディフェンシブスタイル中↓Ⓟ）

連続技　●ドラゴンスマッシュキャノンからの空中コンボが強力

Combo①：ドラゴンスマッシュキャノン（⇖Ⓚ）→ストレートリード（Ⓟ）→スピンヒールソード（⇘Ⓚ+Ⓖ）→ジャンピングニースタンプ（⇑Ⓟ）

条件	アオイ	サラ	バイ	ベネッサ	リオン	レイ・フェイ	カゲ	シュン	ラウ	ジャッキー	アキラ	ウルフ	ジェフリー
立カウンター													
屈カウンター													
立ノーマル													

Combo②：ドラゴンスマッシュキャノン（⇖Ⓚ）（敵背後）→ストレートリード（Ⓟ）→スピンヒールソード（⇘Ⓚ+Ⓖ）→サッカーボールキック（敵ダウン中⇑Ⓚ）

条件	アオイ	サラ	バイ	ベネッサ	リオン	レイ・フェイ	カゲ	シュン	ラウ	ジャッキー	アキラ	ウルフ	ジェフリー
立カウンター													
屈カウンター													
立ノーマル													

Combo③：ドラゴンスマッシュキャノン（⇖Ⓚ）→セットアップコンビネーション（⇑ⓅⓀ）→ストレートリード（Ⓟ）→ドラゴンスマッシュキャノン（⇖Ⓚ）

条件	アオイ	サラ	バイ	ベネッサ	リオン	レイ・フェイ	カゲ	シュン	ラウ	ジャッキー	アキラ	ウルフ	ジェフリー
立カウンター													
屈カウンター													
立ノーマル													

Combo④：ドラゴンスマッシュキャノン（⇖Ⓚ）→セットアップコンビネーション（⇑ⓅⓀ）→サマーソルトキック（⇘Ⓚ）

条件	アオイ	サラ	バイ	ベネッサ	リオン	レイ・フェイ	カゲ	シュン	ラウ	ジャッキー	アキラ	ウルフ	ジェフリー
立カウンター													
屈カウンター													
立ノーマル													

Combo⑤：フルスピンヒールキック（⇑or⇙Ⓚ）→ストレートリード（Ⓟ）→スイッチキック（⇦Ⓚ）→サマーソルトキック（⇘Ⓚ）

※：始動技適距離時のみ入る。

条件	アオイ	サラ	バイ	ベネッサ	リオン	レイ・フェイ	カゲ	シュン	ラウ	ジャッキー	アキラ	ウルフ	ジェフリー
立カウンター													
屈カウンター													
立ノーマル						※			※	※	※		

Combo⑥：スピンヒールソード（⇘Ⓚ+Ⓖ）→ストレートリード（Ⓟ）→ドラゴンスマッシュキャノン（⇖Ⓚ）

条件	アオイ	サラ	バイ	ベネッサ	リオン	レイ・フェイ	カゲ	シュン	ラウ	ジャッキー	アキラ	ウルフ	ジェフリー
立カウンター													
屈カウンター													
立ノーマル													

Combo⑦：ハイキックストレート（ⓀⓅ）→ストレートリード（Ⓟ）→スピンヒールソード（⇘Ⓚ+Ⓖ）→ジャンピングニースタンプ（敵ダウン中⇑Ⓟ）

条件	アオイ	サラ	バイ	ベネッサ	リオン	レイ・フェイ	カゲ	シュン	ラウ	ジャッキー	アキラ	ウルフ	ジェフリー
立カウンター													
屈カウンター													
立ノーマル													

Combo⑧：レッグスレイサー（⇓Ⓚ+Ⓖ）→ジャンピングニースタンプ（敵ダウン中⇑Ⓚ）

条件	アオイ	サラ	バイ	ベネッサ	リオン	レイ・フェイ	カゲ	シュン	ラウ	ジャッキー	アキラ	ウルフ	ジェフリー
立カウンター													
屈カウンター													
立ノーマル													

ヒット状況を確認すれば、ダメージが格段にアップ

ドラゴンスマッシュキャノンとヒザは、ヒット後に足位置が変わるかどうかの違いだけで、浮きの高さはほぼ同じ。よって、ヒザからの空中コンボは、ドラゴンスマッシュキャノンの足位置が逆になったパターンを目安にしよう。

①は、相手の体力の約半分を奪う破壊力抜群のコンボ。低い位置でスピンキックソードを当ててしまうと、ジャンピングニースタンプを腹側の横転起き上がりで回避されてしまうことがある。

もし、敵が背を向けている状態にドラゴンスマッシュキャノンがヒットした場合、セットアップコンビネーションが非常にヒットしづらくなる代わりに、スピンキックソードが当たりやすくなる。その後、ジャンピングニースタンプでは余裕でかわされてしまうので、サッカーボールキックを決めておこう。

③と④のドラゴンスマッシュキャノン後のセットアップコンビネーションは、距離が離れるにつれてヒットしにくくなる点に注意。特に軽量級以外にノーマルヒットしたとき、それが顕著に現れる。

主に起き攻めで使うフルスピンヒールキックは、軽量級と中量級に対しては⑤を決めていく。重量級の場合は、スイッチキックをドラゴンスマッシュキャノンに変えよう。また、通常の状態でこれを使った場合は、距離により入るコンボが違ってくるので注意が必要。距離が離れるほど空中コンボが決まりやすくなる。

Lau Chan

ラウ・チェン

効率良く技を展開しよう

Text:がっちん

肘撃からの連係と起き攻めに厚みを持たせ、相手に対応のスキを与えるな。的確にダメージを与えていくことが勝利へつながる。

肘撃からの連係を多彩に

ラウには強力な技が豊富にあり、その使い方に迷うほど。よって、その技が相手のどのような動きに対して有効なのか、そしてその技を使用したときのリターンとリスクはどれくらいなのかということを知っておくことがカギとなる。ここでは、強力な連係始動技の代表格である肘撃(⇨Ⓟ)からの連係を考えてみよう。

まずは肘撃からの投げ。ノーマルヒット後は五分の状況となるためやや厳しいが、カウンターヒットしたときは狙い目。また、よろけを誘発したときも積極的に狙っていこう。対処されにくく高確率で決まるはずだ。リスクとリターンについては、投げの種類にもよるが、リターンの方が大きいといえるだろう。リスクは、相手に打撃技を出されると決まらず、コンボ始動技だった場合などは大きなダメージを受ける可能性があるという点だ。

次に鳳凰槍掌(⇨ⓅⓅ)をディレイで使う方法。2発目をカウンターヒットさせるのが狙いである。肘撃をガードした後に投げや肘系、立ちⓅやコンボ始動技などを使ってくる相手に有効だ。2発目カウンターヒット後は相手を地面にたたき付けるため、追い打ちが可能。コンボまで含めればリターンはある。リスクは立ちガードで安定されることと、しゃがみⓅで止められること。比較的ローリスクだが、2発目をしゃがむなどして完全対応してくる相手に対してはリスクが大きめなことを覚悟しよう。

肘撃からの連係は多種多様。自在に展開していきたい。

鳳凰槍掌をディレイで使うときは、1発目と2発目の間隔が狭いことに注意しよう。

続いて、騰空斜掌(上昇中Ⓟ)を使用する場合。狙うポイントは、肘撃の後に相手がしゃがみⓅを出してくると読み切ったとき。一点読みの使い方になるが、相手が投げにきた場合でも対応できる。リターンは鳳凰槍掌2発目同様、相手をたたき付けて追い打ちできること。リスクは相手に立ちⓅや肘系を合わせられると、そのまま空中コンボへ発展される危険性があるという点。しかし、ガードされてもほぼ問題無く、その後は避けやしゃがみⓅで主導権を引き戻すことができるほか、投げにくる相手が多いので逆二択を迫っていくこともできる。

そのほかに、もう一度肘撃という選択肢もある。1発目カウンターヒット後以外はしゃがみⓅで止められてしまうが、実戦では様子見やガードに対する手段として使っていける。当然のことながら、リターンとリスクはどちらも小さい。また、これに似た行動として、しゃがみⓅや立ちⓅへの連係が挙げられる。肘撃よりも攻撃発生が早いので、様子見の行動としてはより優れている。投げやディレイ鳳凰槍掌などで、早急にリターンを求め過ぎてしまったと感じたときに使ってみてもいい。

避けも使っていきたい行動だ。肘撃をガードされた後の様子見としては最適といえる。ただ、リターンとリスクはプレイヤーのスキルで大きく変化する。避け投げ抜けをマスターしていて、避け成功後の的確な判断ができれば完璧だ。少しでもこれに近付くようにしよう。

そして、注目の新連係が虎龍転身脚(⇨Ⓚ+Ⓖ)だ。肘撃でよろけを誘発したときが狙い目で、投げと併用することでその真価が発揮される。技の実質ダメージよりも、相手の行動を制限できること、避けもしゃがみⓅも打てないと思わせることの方が大きいだろう。投げか虎龍転身脚かを選択ミスして自滅しないように。

燕陣旋風脚(⇦Ⓚ+Ⓖ)、斜下掌(⇩Ⓟ)、翻身壁拳(⇩Ⓟ+Ⓚ)、地掃腿(⇨⇩Ⓚ)などへの連係もあるが、リスクとリターンの割が合わない。悪い行動ではないにしても、ほかの技で代用できる場合も多いため、使用頻度は相手に合わせて微調整していこう。

肘撃からの主要連係技

技名	リターン	リスク
各種上段投げ	◎	△

肘撃後の投げは、それほどリスクが大きくない

技名	リターン	リスク
鳳凰槍掌	○	○

決まりやすさが相手によって激変する

技名	リターン	リスク
騰空斜掌	○	△

しゃがみⓅ一点読みとなる。乱用は禁物

技名	リターン	リスク
肘撃	△	△

手堅くいきたいときにオススメの連係

技名	リターン	リスク
立ちⓅ、しゃがみⓅ	△	△

手堅い選択だが、仕切り直しになる

技名	リターン	リスク
避け	−	△

玄人好みの行動で、スキル次第だがかなり有効

技名	リターン	リスク
虎龍転身脚	△	○

よろけ時に投げとの併用で威力発揮

肘撃でよろけ状態を誘発したら、投げを主体として攻め込んでいける。

素早く回復して避けや打撃を出してくる相手には、虎龍転身脚が有効。

注目のコンボ始動技

斜上冲捶(⇩⇦ⓅⓅ)や順歩連掌(⇦⇦ⓅⓅ)をガードさせると、対応が的確なプレイヤーはしゃがみⓅを使ってくることが多い。そこで、ここから背旋連掌(Ⓟ⇦Ⓟ)につないで、カウンターヒットからのコンボを狙ってみよう。最速で出し切ったのでは効果が薄くなるので、背旋連掌の2発目にかかるディレイを有効活用していくといい。

なお、順歩連掌は斜上冲捶と違ってガード後でも自分の方が先に動ける。上記の連係にこだわり過ぎず、ほかの連係をうまく使っていくのも手だ。

斜上冲捶をガードされた後などに、相手にしゃがみⓅを打ってこられるとラウは苦しい。そこで……、

斜上掌～背旋連掌でカウンターヒットを狙っていく。ディレイ幅はそれほど広くないので、感覚をつかんでおこう。

背旋連掌がカウンターヒットした後は、背後斜下掌(敵が背後⇩Ⓟ)からのコンボを決めることができるぞ。

起き攻めに使う技を整理

相手からダウンを奪った後の横転受け身に対して、どのような技を使っていくべきかを考えよう。そして、相手の行動とその相性、リスクリターンも整理する。

まずは投げ。難しく考えることはなく、相手の起き上がりに合わせて重ねるだけ。相手が立ちガードか避けを行なっていれば決まる。ただ、リターンは大きいがリスクも大きい。横転受け身後は技を重ねることが難しく軸もずれやすいため、相手が強気で大ダメージの技やコンボ始動技を使用してくる可能性が高いからだ。

次に旋中腿(↙Ⓚ)。これは避けと当て身以外の行動に強い。立ちガードされていても穿脚連環虎掌(↙Ⓚ Ⓟ Ⓟ)の2発目以降をディレイで使っていける強みもある。2発目でカウンターヒットが取れた場合、ダウン状態の相手に追い打ちが可能だ。ただし、旋中腿でよろけを誘発したときは穿脚連環虎掌に移行しない方がいい。ヒット状況の確認は難しいが、使い分けは必要である。

下段の燕旋蹴(↓Ⓚ+Ⓖ)も有効だ。全回転の攻撃であるため、避けに対しては完全対応できる。その上相手の横転受け身後の打撃をつぶせるのは強力だ。ただ、リターンはそれほど大きくなく、リスクが高めであることを肝に銘じておこう。ダメージを取る技というよりは、相手をしゃがませるための技という意味合いが強い。

同じ回転系の虎龍転身脚も有効だが、燕旋蹴よりも格段にガードされやすい。よって、この状況での使用は抑えた方がいいだろう(燕陣旋風脚も同様)。

腿登裏旋脚(立ち途中Ⓚ)もたまに交ぜるといい。半回転技なので、避けに対しては概ね有効だ。攻撃発生も早く、相手の打撃をつぶしやすい。やや離れた間合いから先端を当てるようにすれば、リスクも小さくなる。

そのほかのリターンが大きめの技は、転身穿肘撃(↛Ⓟ+Ⓚ)、騰空虎穿脚(↓↘Ⓚ)、烈火虎尖脚(ジャンプ中Ⓚ)など。転身穿肘撃は横転受け身後に打撃技を頻繁に出してくる相手に使い、カウンターヒットを狙う。ただし、避けには対応できず、ガードされると投げが確定反撃となることに注意。烈火虎尖脚ヒット後は虎槍掌(↙↛Ⓟ)が連続ヒットし、さらに追い打ち可能。出す際は密着する必要があり、タイミングはやや難しいが、ガードされても投げですら反撃されないのは長所だ。

最後に、立ちⓅなどで相手の出方をうかがうのも有効。横転受け身後の打撃をつぶすタイミングで使用し、カウンターヒットからは投げなどでたたみかけよう。避けられたとしても大きな反撃を受けにくい点もいい。

横転受け身時のオススメ起き攻め技

技名	リターン	リスク
各種上段投げ	◎	◎

起き攻め時はリスクが大きいので注意

技名	リターン	リスク
穿脚連環虎掌	○	△

2発目ディレイが真の目的の技

技名	リターン	リスク
燕旋蹴	△	○

お手軽で有効な分、リターンは小さめ

技名	リターン	リスク
虎龍転身脚	△	○

派手で実戦的だが、乱発は危険

技名	リターン	リスク
腿登裏旋脚	△	○

ローキックキャンセルで足位置を幻惑したい

横転受け身後は投げを置くポイントの一つである。思い切って狙っていこう。

ただし、ヒザなどのコンボ始動技による返り討ちには十分注意したい。

比較的相手に合わせやすい旋中腿。ただし、避けに対しては無力だ。

ガードされた場合は、穿脚連環虎掌を狙ってみるのも一つの手段。

避けも打撃も封じる燕旋蹴は、かなり有効な技といえる。

ただし、ガードされた場合はそれなりの反撃を覚悟せよ。

投げ後の攻め方

大地倒襲(↙↙Ⓟ+Ⓖ)後の踏襲撃(相手ダウン中↙Ⓚ)は確定ではない。だが、避ける側は素早くその場起きするか、背中側へ横転する必要があるため、狙う価値は十分にある。踏襲撃を仕掛けたとき、相手がその場起きするだけならラウの方が早く動けるので、しゃがみⓅからの攻めなどが有効。横転された場合でも起き上がり蹴りをくらうことはない。また、最速で行動されない限り、起き上がり下段蹴りに対しては烈火虎尖脚からのコンボも狙えるので、不利な状況を逆手に取れる。

肩車頭落(Ⓟ+Ⓖ)、転身巴咽掌(↙↛Ⓟ+Ⓖ)後に踏襲撃を決めた後もダメージを与えるチャンス。相手が起き上がり下段蹴りを出してきた場合、後ろダッシュすればかわすことができるからだ。かわした際は飛燕連掌(↙↙Ⓟ↓Ⓟ)、双虎烈把(↙Ⓟ+Ⓚ)、騰空虎穿脚などの空中コンボ始動技をたたき込もう。一方、起き上がり中段蹴りに対しては、相手が最速で出してこない場合であれば後ろダッシュでかわせるときがある。こちらもかわした際は、しっかり空中コンボをたたき込もう。

大地倒襲後は積極的に踏襲撃を狙っていってもいい。

その場起き上がりをされるだけなら、ラウ側が先に動ける状態になっている。

反撃に使用する技について

硬化差13の状況から反撃可能な虎槍掌が大活躍する。攻撃発生の早さもさることながら、そのリーチの長さも優秀な理由の一つだ。硬化差14は、鳳凰槍掌(肘撃)。相手が立ち状態なら虎槍掌が入るので、しゃがみ状態専用といえる。手堅くダメージを与えるなら鳳凰槍掌、よろけさせてから攻めを展開したいなら肘撃止めと使い分けよう。連環虎燕掌は硬化差16からの反撃技になっているのは、硬化差15では硬化カウンターと見なされないため(双虎烈把の部分がつながらない)。また、立ち状態から入力する場合は発生が遅くなることがほとんどなので注意。

硬化差	反撃技(対立ち)
8～	各種上段投げ
12	立ちⓅ
13～	虎槍掌
15	斜下掌、虎龍転身脚
16～	連環虎燕掌※
21～	双虎烈把

硬化差	反撃技(対しゃがみ)
12～	しゃがみⓅ
14	肘撃
15～	腿登裏旋脚、虎龍転身脚
21～	双虎烈把

虎槍掌を反撃技として自在に使いこなせれば、かなりのパワーアップとなる。

腿登裏旋脚よりは虎龍転身脚が理想。遠い間合いだとよりダメージに差が出る。

※初段の発生は15だが、発生＋1以上の硬化差が無いと硬化カウンターにならず、連続ヒットしない。また、コマンドの関係上、発生が1フレーム遅くなることが多い。

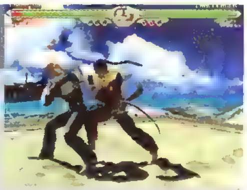
全13キャラクター・ワンポイント攻略

各キャラクターの軸となる動きに対応し、大ダメージを与えられるなら狙っていきたい。燕陣旋風脚の使いどころや、虎槍掌での反撃ポイントもチェック。

アキラ戦 ONE POINT

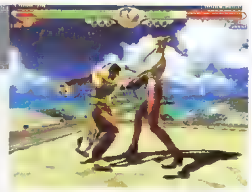
裡門頂肘、躍歩頂肘ガード後に安直に投げにいかないというのは基本通り。その後くるであろう崩拳や馬歩衝靠をガードしてから反撃することを基本としたい。このとき不確定な投げで妥協せずに、虎槍掌を使って安定したダメージを狙おう。この行動が読まれ始めたら、躍歩頂肘ガード後などに打撃を使用していくといい。

ジャッキー戦 ONE POINT



中段→上段の連係であるエルボーバックナックルなどに連環虎燕掌を狙ってみよう。ライジングエルボー→ライジングエルボーなら斜上掌で浮かせるくらいの決め打ちでいきたい。もちろん、投げや腿登裏旋脚、虎龍転身脚なども駆使すること。また、サディスティックハンギングニー投げ抜け後は虎槍掌が有効。

サラ戦 ONE POINT



フラミンゴへ派生されたとき、すぐにしゃがみⓅで対応できるとは限らない。反応できなかった場合は、上段攻撃へ派生するのを一点読みしてしゃがみガードや、連環虎燕掌を狙ってみるのも手だ。中段攻撃を多用されたらサラの腹側に避けて、向側避虎燕掌でカウンターヒットを狙おう。リターンは十分にある。

ラウ戦 ONE POINT

鳳凰槍掌の多用はお互いリスクが大きい。燕陣旋風脚、虎龍転身脚のヒット率も大きく勝敗にかかわってくるだろう。虎槍掌での確定反撃も脅威だ。なお、横転受け身後は連環虎燕掌で切り返されることがある。起き攻め時はこれをつぶせるように技を重ねるほか、投げなどを重ねる際も慎重に行なう必要がある。

パイ戦 ONE POINT

燕青虎双破ガード後は、確実に投げを決めておきたい。これでパイのダメージ源をかなり抑えられるはずだ。また、地掃腿、燕旋蹴には打撃による確定反撃があるため、下段投げ抜けだけでは対抗できないことに注意。そして、中間距離では慎重に技を繰り出そう。腿登裏旋脚の打ち合いならば、応じてみてもいい。

ウルフ戦 ONE POINT

グリズリーラリアットに代表される下段攻撃をガードした後は、腿登裏旋脚や虎龍転身脚での反撃が可能。逆にこちらの燕旋蹴はニーブラストによる反撃を受けるので注意。また、投げによる反撃を決めても、抜けられたときに集中力を切らしてはならない。ニーブラストと投げによる強烈な二択攻撃を仕掛けられる。

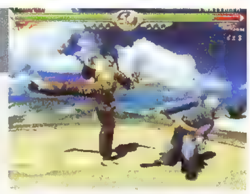
ジェフリー戦 ONE POINT

ニーハンマーに対しては、ニーブッシュガード後にしゃがむ必要は無い。ニーハンマーガード後に虎槍掌での反撃が可能だからだ。そのほか虎槍掌による反撃を狙えるポイントとしては、ライジングハンマーをガードした後が挙げられる。投げだけで終わらせず、打撃による反撃にチャレンジしてみよう。

カゲ戦 ONE POINT

やはり注意すべきは風閃刃。上段攻撃を多用するとカゲのペースにはまってしまう。ときには攻撃発生の遅さを考えて、双虎烈把を使っていってもいいだろう。五分の状態からなら双虎烈把の方が先に攻撃判定が出るからだ。それ以外では、動きの多様さに惑わされず、葉隠閃刃を見逃さないようにしたい。

シュン戦 ONE POINT

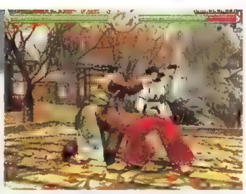


酔い覚まし技が豊富なので、多く飲まれた場合はコンボに組み込んでいこう。虎槍掌→しゃがみⓅ→虎龍転身脚のコンボを柳手掛倒からや、斜側連脚ガード後の反撃として狙っていきたい。龍尾脚から転身双冲掌を使われた場合は横転受け身後に双虎烈把で反撃。間合いを開けられても腹側へ横転すれば問題無い。

リオン戦 ONE POINT

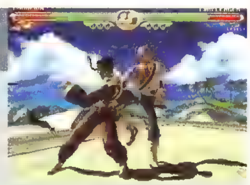
早急に投げにいかず、斜下掌と地掃腿を多めに使っていくことを心掛けて、手数で渡り合った方が闘いやすいだろう。これだけでリオンのダメージ源の一つである後蹴腿と流星勾手撃をくらいにくくすることができる。また、こちらの横転受け身に対して回転系の技を多く使ってくる可能性が高いことにも注意だ。

アオイ戦 ONE POINT



天地陰陽でいなされやすいので、投げを多用することを心掛けよう。Ver.Cから両止はガード後に投げで反撃できるようになったので、無理に燕陣旋風脚などで対抗する必要は無い。ただし、飛燕連掌は両止でカウンターヒットを取られるようになったため、今まで以上に使いにくくなっていることに注意。

レイ・フェイ戦 ONE POINT



近距離で構えられた場合は、燕陣旋風脚が有効。完全に対応できるというわけではないが、避けを試みるくらいなら燕陣旋風脚を出した方がいい結果が出やすい。間合いに余裕があれば飛燕連掌から大ダメージを狙う。後ろダッシュできるようなら、一度下がってから出そう。なお、斜天連掌ガード後は虎槍掌が入る。

ベネッサ戦 ONE POINT

こちらの攻めどきに素直に手を出すと、イントルードフックやインターセプトボディブローをくらってしまう。立ちガードで様子を見ることも重要だが、虎龍転身脚を出してしまうのも一つの手段。ベネッサが何らかの行動に出てくれるだけで有効となる。なお、バックナックルストリームガード後には、虎槍掌が反撃となる。

※文中のコマンド……アキラ：裡門頂肘(⇦⇨Ⓟ)／躍歩頂肘(⇨⇨⇨Ⓟ)／馬歩衝靠(⬇⇨Ⓟ+Ⓚ)　ジャッキー：エルボーバックナックル(⇨ⓅⓅ)／ライジングエルボー(⇨Ⓟ)／サディスティックハンギングニー(⇦⇦Ⓟ+Ⓖ)　パイ：燕青虎双破(⬇⇨Ⓟ)　ウルフ：グリズリーラリアット(⇦Ⓟ+Ⓚ)／ニーブラスト(⇨Ⓚ)　ジェフリー：ニーハンマー(⇨ⓀⓅ)／ニーブッシュ(⇨Ⓚ)／ライジングハンマー(⇨⇦ⓅⓅ)　カゲ：風閃刃(⇨Ⓟ)／葉隠閃刃(避け中Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)　シュン：斜側連脚(避け中Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)／龍尾脚(⇨Ⓚ)／転身双冲掌(⇨Ⓟ+Ⓚ)　リオン：後蹴腿(⇦⇨Ⓚ)／流星勾手撃(⇨⇦⇨Ⓟ)　アオイ：天地陰陽(⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)／両止(⇨⇦Ⓟ)　レイ・フェイ：斜天連掌(⇨⇦ⓅⓅ)　ベネッサ：イントルードフック(Ⓖ押したまま⇨Ⓟ)／インターセプトボディブロー(Ⓖ押したまま⇨Ⓟ)／バックナックルストリーム(ディフェンシブスタイル⇨ⓅⓀⓀ)

連続技　●斜上掌～のコンボがどの状況まで入るかをチェックしよう

Combo①：双虎烈把（⬘Ⓟ＋Ⓚ）→斜上冲捶～連環転身掃脚（⬇⬘ⓅⓅⓅ⬙Ⓚ）

条件	アオイ	サラ	バイ	ベネッサ	リオン	レイ・フェイ	カゲ	シュン	ラウ	ジャッキー	アキラ	ウルフ	ジェフリー
立カウンター													
屈カウンター													
立ノーマル													

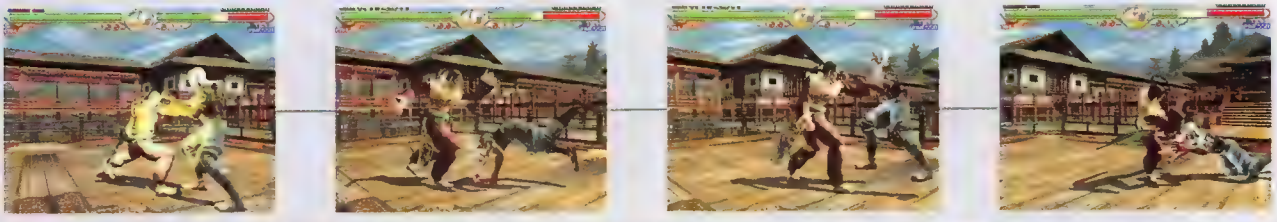
Combo②：双虎烈把（⬘Ⓟ＋Ⓚ）→連掌転身掃脚（⬘ⓅⓅ⬙Ⓚ）

条件	アオイ	サラ	バイ	ベネッサ	リオン	レイ・フェイ	カゲ	シュン	ラウ	ジャッキー	アキラ	ウルフ	ジェフリー
立カウンター													
屈カウンター													
立ノーマル													

Combo③：斜上冲捶～連環転身脚（⬇⬘ⓅⓅⓅⓀ）

条件	アオイ	サラ	バイ	ベネッサ	リオン	レイ・フェイ	カゲ	シュン	ラウ	ジャッキー	アキラ	ウルフ	ジェフリー
立カウンター													
屈カウンター													
立ノーマル													

Combo④：向側避虎燕掌（避け中Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）→斜上冲捶～連環転身掃脚（⬇⬘ⓅⓅⓅ⬙Ⓚ）



条件	アオイ	サラ	バイ	ベネッサ	リオン	レイ・フェイ	カゲ	シュン	ラウ	ジャッキー	アキラ	ウルフ	ジェフリー
立カウンター													
屈カウンター													
立ノーマル													

Combo⑤：飛燕連掌～連掌転身脚（⬙⬘Ⓟ⬙ⓅⓅⓀ）

条件	アオイ	サラ	バイ	ベネッサ	リオン	レイ・フェイ	カゲ	シュン	ラウ	ジャッキー	アキラ	ウルフ	ジェフリー
立カウンター													
屈カウンター													
立ノーマル													

Combo⑥：背旋連掌（Ⓟ⬙Ⓟ）→背後斜下掌～連掌転身掃脚（⬙ⓅⓅ⬙Ⓚ）

条件	アオイ	サラ	バイ	ベネッサ	リオン	レイ・フェイ	カゲ	シュン	ラウ	ジャッキー	アキラ	ウルフ	ジェフリー
立カウンター													
屈カウンター													
立ノーマル													

Combo⑦：虎槍掌（⬒⬘Ⓟ）→転身双虎掌（Ⓟ⬙ⓅⓅ）

条件	アオイ	サラ	バイ	ベネッサ	リオン	レイ・フェイ	カゲ	シュン	ラウ	ジャッキー	アキラ	ウルフ	ジェフリー
立カウンター													
屈カウンター													
立ノーマル													

Combo⑧：虎槍掌（⬒⬘Ⓟ）→掃冲拳（⬙Ⓟ）→連環虎燕掌（⬘⬙Ⓟ⬙Ⓟ＋Ⓚ）

条件	アオイ	サラ	バイ	ベネッサ	リオン	レイ・フェイ	カゲ	シュン	ラウ	ジャッキー	アキラ	ウルフ	ジェフリー
立カウンター													
屈カウンター													
立ノーマル													

斜下掌が一番安定

双虎烈把からの斜上冲捶～連環転身掃脚は、意外にも数多くの場面で決めることが可能。足位置が平行なら、立ちノーマルヒットでウルフ以外に入る。逆に、足位置がハの字で斜下掌スタートの連掌転身掃脚であれば、全キャラクターの全状態に決めることが可能（しゃがみ状態へのノーマルヒットは除く）。なお、双虎烈把のノーマルヒット＝連環虎燕掌の硬化カウンターヒットとなることを付け加えておこう。

④は避け攻撃からのコンボ。カウンターヒットから斜上掌で追い打ちを試みる場合は、足位置の確認をしっかりと行ないたい。連掌転身掃脚であればどのキャラクター相手にも問題無く決まるので、安定度を優先するなら斜下掌からのコンボにしよう。

⑤は飛燕連掌からあえて連掌転身脚を狙った場合の空中コンボだ。カウンターヒットならシュンまで、かつ足位置平行ならジャッキーまで入る。例外的にリオンとレイ・フェイに対しては、しゃがみカウンターの場合には入らない。この点にだけは注意しよう。

⑥は背旋連掌の2発目で相手を浮かせた後の空中コンボ。相手がウルフのときだけ注意が必要だ。

⑦と⑧の虎槍掌からのコンボは、完全に足位置で左右される。ちなみに、転身双虎掌を入れていく⑦のコンボの方は、ジャッキーまでなら「しゃがみⓅ→虎龍転身脚」でも代用可能。しゃがみⓅまでは同じ動きなので足位置の判断する猶予が長く、オススメだ。

Pai Chan

パイ・チェン

主力技を有効活用しよう

Text:がっちん

有効な技の使用ポイントを、状況別で整理しておこう。相手の繰り出す技との相性を考えて、リスクとリターンが釣り合うように技を出そう。

近距離での展開

パイは軽量級Ⓟと呼ばれる最速クラスの立ちⓅを持っているが、ほかの技とうまく連係させないとせっかくの立ちⓅも活きてこない。そこで、近距離戦での使用頻度が高い技をピックアップし、リスク／リターン比、その技と立ちⓅの連係、使い方について整理してみよう。

●燕青虎双破（⬇⇨Ⓟ）：カウンターヒットで相手を浮かせるパイの主力技で、主に立ちⓅから連係させていく。立ちⓅがヒットすればカウンター／ノーマルヒットを問わず、相手はしゃがみⓅでも割り込めない。しゃがみⓅから連係させる場合は、カウンターヒットならば割り込まれることは無いが、燕青虎双破にこだわらず、ダメージ効率のいい投げに連係させてもいいだろう。このほか、相手のしゃがみⓅをしゃがみガードした後に使ってみるのもいい。しゃがみⓅ後に決め打ちで技を出す相手ならば、容易にカウンターを取れる。なお、燕青虎双破ガード後は投げが確定反撃となるが、タイミングがシビアゆえ相手も見逃すことがままある。

発生の早い立ちⓅから攻めにいこう。投げと燕青虎双破の二択が基本だ。

すぐにダメージを取りにいかず、穿冲拳で相手の出方をうかがうことも重要。

●穿冲拳（⇨Ⓟ）：主に立ちⓅから連係させる中段攻撃。通常ヒット時は五分だが、発生の早い立ちⓅやしゃがみⓅをメインに、燕青虎双破や投げ技につないで（カウンターヒット後が理想）強気に攻めていこう。

●飛燕単脚（⇩Ⓚ）：汎用性が高く、立ちⓅ、しゃがみⓅどちらから連係させても有効。ノーマルヒットでもパイ側が先に動けるので、投げやしゃがみⓅに連係させよう。このときのしゃがみⓅは、相手のしゃがみⓅにカウンターを取れ、そのまま相手がガードしていれば下段投げが決まる。パイの下段投げは1種類しか無いので、このような抜けられにくい使い方が理想的だ。

●裏圏捶（⇦Ⓟ）：中間距離でも使える技だが、相手の投げやリーチの短い肘などをかわしながらヒットさせられるので、近距離でも活用したい。ヒットすればコンボを決められるためリターンは大きく、しかもリスクはそれほど大きくはない。なぜなら確定反撃が投げしかなく、それも確実に決めるのは難しいからだ。

●旋中腿（⇦Ⓚ）or翻身掃脚（⇦Ⓚ＋Ⓖ）：前者は中段、後者は下段の蹴り技で、どちらもリーチがあって中距離からでも使える。連係に組み込んだり、近距離から少し下がりつつ使ってみよう。具体的には、しゃがみⓅ→後ろダッシュなどから連係させると有効だ。

確定反撃こそ無いが、近距離での旋中腿の使用は、かなりのリスクを感じる。

近距離での主要技

技名	リターン	リスク
燕青虎双破	◎	○

避け投げ抜けでリスクを少しでも軽減しよう

技名	リターン	リスク
穿冲拳	△	△

立ちⓅから主に使用し、連係を豊かに

技名	リターン	リスク
飛燕単脚	△	△

この技の後の展開次第では、かなり強力

技名	リターン	リスク
裏圏捶	○	○

つぶされることを考えるとリスクもある

技名	リターン	リスク
旋中腿	△	△

単発技なので近距離ならリスクは○くらいか

技名	リターン	リスク
各種投げ技	◎	△

燕青虎双破と併用していこう

近～中間距離で活躍する裏圏捶も、完全密着状態では使いにくい。密着では使用頻度を下げて、別の技を使おう。

中間距離での展開

パイには、近距離よりも中距離の方がダメージを取れる技がそろっている。この距離ではダウンを奪える技か、空中コンボへ移行できるリターンの大きい技を使いたい。焦ること無く技を繰り出していこう。

●燕陣旋風脚（⇦Ⓚ＋Ⓖ）：全回転の上段攻撃で、足先が当たるように使えば間合いが離れ、相手の投げによる反撃を受けることが無い。適当にばらまいても強いが、旋中腿でよろけを誘発した後に出すと特に有効。投げを回避しようとするしゃがみⓅと、打撃に対する避けの両方をつぶすことができる。

●燕舞連脚（⇨Ⓚ＋Ⓖ）：ノーマルヒットで追い打ちができる優秀な中段攻撃。リーチがあるため中距離からいきなり使っていってもいい。有効な狙いどころとしては、双推山門（⇨Ⓟ＋Ⓚ、相手中段右肘）後などのお互いの距離が近いときがおすすめ。回復がかなり難しいので、安定したダメージを与えられるぞ。

●腿登裏旋脚（立ち途中Ⓚ）：立ち途中から出せる中段攻撃。前後にしゃがみダッシュして間合いを測り、足の先端を当てるように意識して使おう。「空振りしてもいい」くらいの心構えでOKだ。この腿登裏旋脚を多用して、相手の立ちガードが多くなってきたと感じたら、投げを使っていくようにしよう。

燕陣旋風脚は使うポイントが多くなった。間合いを測ればノーリスクだ。

燕舞連脚はガードされると反撃を受けるが、リターンも大きめなので使っていきたい。

中間距離での主要技

技名	リターン	リスク
燕陣旋風脚	△	△

先端を当てるようにすれば、リスクはほとんど無い

技名	リターン	リスク
燕舞連脚	○	○

直接出す場合のリターンとリスクは、相手次第

技名	リターン	リスク
腿登裏旋脚	△	△

足の先端を当てるように意識して使おう

技名	リターン	リスク
翻身掃脚	△	○

近距離でもOK。最後に当てる技としても

技名	リターン	リスク
裏圏捶	○	△

近距離で出すよりはつぶされないが、当たりにくい

技名	リターン	リスク
旋中腿	△	△

よろけを誘発させ、投げや燕陣旋風脚へ

起き攻めで効果的な技

相手が横転受け身を行なった状況での攻め方を整理していこう。相手の行動に対して何を使っていくべきか、リスク／リターン比を検証しながら紹介しよう。

●各種上段投げ：リターンが大きくかなり有効な選択肢だが、リスクも大きい。狙い過ぎると大けがをするので、お互いの体力と相談しながら使っていこう。体力勝ちしているならば、無理して投げにいく必要は無い。大逆転負けのきっかけを与えないように。

●燕旋蹴（⇩Ⓚ＋Ⓖ）：下段攻撃というだけで有効であるが、さらに全回転の技であるため、避けに対しても完全対応できるのが強み。相手の打撃をつぶせるようなタイミングで重ねていこう。ガードされた場合のスキは、ヒザクラスが入るほどではないが、肘系や下段投げでの反撃は受ける。リスクとリターンを考えると、読まれない程度に使っていくのが効果的だ。

●燕陣旋風脚：横転受け身後は避けるプレイヤーが多いため、回転系の技が有効。ガードされたときのリスクを小さくするために、足の先端が当たるように心掛けよう。使う間合いは中間距離のときと同じである。

●飛燕単脚：飛燕単脚は起き攻めにも活躍。攻撃時に若干の距離を移動するため、素早く近距離戦へ持ち込める。攻めが継続できるため使いやすいが、避けに対しては弱いので注意。ヒット後は近距離時と同じように投げやしゃがみⓅにつなぎ、主導権を握っていこう。

●下段投げ：燕旋蹴を意識させると下段投げが決まりやすくなる。相手がしゃがみガードし始めたら使っていこう。なお、相手がしゃがむと読めた場合であれば、燕舞連脚でダメージを取りにいってもいい。

●燕青掛腿（⇩Ⓟ＋ⓀorⓅ＋Ⓚ）：普段の使用頻度は低いが、横転受け身に対しては使う価値がある。相手の受け身方向が奥か手前かを瞬時に判断し、技を出そう。決まったときの距離が近ければダウン攻撃にいける。ただし、リターンの割にリスクが高いので注意。

●そのほかの技：腿登裏旋脚、旋中腿、燕青虎双破を使っていってもいい。腿登裏旋脚は中距離時のように足の先端を当てるような使い方を。燕青虎双破はカウンターヒットさせたいので、相手の起き上がりにうまくタイミングを合わせよう。

横転受け身時のオススメ起き攻め技

技名	リターン	リスク
各種上段投げ	◎	◎

起き攻め時はリスクが大きいので注意

技名	リターン	リスク
燕旋蹴	△	○

有効だがダメージはかなり小さい

技名	リターン	リスク
燕陣旋風脚	△	△

ここでも活躍する。出す間合いがすべて

技名	リターン	リスク
飛燕単脚	△	△

避けられなければいい。強気の攻めを展開

技名	リターン	リスク
燕風輪翔	△	△

燕旋蹴の裏の選択肢。燕舞連脚でも代用可

リスクはあるが、起き攻め時は投げを狙うべきポイントだ。一気にたたみかけよう。

打撃をくらっても大丈夫なように、自分の体力が多く、相手の体力が少ないときに投げを狙おう。

燕旋蹴は起き攻めに使用する下段攻撃。相手の避けも暴れもつぶせるぞ。

ガードされたら読まれていたと考えるべき。別の選択を仕掛けていこう。

飛燕単脚で攻めの起点を作ろう。相手を休ませない心意気で押していく。

燕青掛腿も有効だが、リスクは大きめなので注意したい。

さらなるダメージアップを！

蒼下旋風脚（⇖ⓅⓀ）を最大ためにしてガードさせれば、高蹴腿（Ⓚ）からのコンボを狙える。ただ、この最大ための蒼下旋風脚をなかなかガードさせられないのが問題。近、中距離で素直に出してもためている最中に止められてしまうことがほとんどだろう。

そこで各種空中コンボを入れる際に立ちⓅ→高蹴下捶（ⓀⓅ）として、そのまま高蹴下捶旋風脚（ⓀⓅⓀ）の最大ためを使ってみよう。これで相手が横転受け身を取れば、起き上がったところに重なる。もし、相手が受け身を取らずにダウンした場合は、すぐにキャンセル（Ⓚを押したままⒼ）できれば理想だ。

掣燕掛塔（⇦⇩Ⓟ＋Ⓖ）からの選択肢を充実させることもダメージ効率のアップにつながる。具体的には、相手を掣燕掛塔で崩した後に立ちⓅへつなげていく。相手が回復しなかった場合はスカってしまうが、高蹴腿を狙ってガードされてしまうよりは、格段にリスクが小さい。場合によっては、そのまま投げにいってもいいだろう。相手が回復作業を行なえば立ちⓅがヒット。その後は近距離時と同じような攻めを展開できるので、投げと燕青虎双破で二択を仕掛けていこう。投げを十分警戒させてから、本命の燕青虎双破を使っていくという流れがオススメだ。

相手が横転受け身することを前提とした起き攻めをしてみよう。

掣燕掛塔で二択攻撃のラッシュを。相手をパニック状態に陥れよう。

反撃に使用する技について

硬化差8で入る投げは上段・下段共にそろっている。しかし、素直な下段投げは簡単に抜けられてしまうので注意。また、立ちⓅは標準クラスより早いので、硬化差11の状況でヒットさせられる。

硬化差13の状況なら高蹴腿が決まる。上段攻撃でリーチが短いところに注意すれば大きな武器となるぞ。また、硬化差14で入る飛燕単脚は、安定したダメージを稼ぎたいなら飛燕烈脚まで出し切ろう。

このほかでは、硬化差では燕舞連脚がノーマルヒットからの追撃が充実しているので、機会があれば使っていきたい反撃技だ。

硬化差	反撃技（対立ち）
8～	各種立ち投げ
11	立ちⓅ
12	——
13	高蹴腿
14	飛燕単脚
15	旋中腿

硬化差	反撃技（対しゃがみ）
8～	しゃがみ投げ
12	しゃがみⓅ
13	——
14～	穿冲拳、飛燕単脚
15	腿登裏旋脚
17	燕陣旋風脚

反撃技（対立ち）のエースは高蹴腿。各キャラの主要技への反撃として使えるチャンスは多い。

飛燕単脚は発生14と、対しゃがみでは高性能。ただしジャンプモーションが加わるため、難度は高い。

全13キャラクター・ワンポイント攻略

軽量級のパイは、しゃがみガードしていてもそれなりのコンボを決められてしまうので注意。回転系の技を多く持つ相手には、横転受け身後の当て身の使用頻度を下げよう。

アキラ戦 ONE POINT

アキラの攻撃の起点ともいえる裡門頂肘、躍歩頂肘をガードした後は慎重に行動したい。投げにいくことも重要だが、崩撃雲身双虎掌などで逆二択を決められると大ケガをする。そこで逆二択の技をガード待ちしてみるのもいい。ガード後には高蹴腿で反撃できるのでダメージ効率はかなりいいぞ。

ジャッキー戦 ONE POINT

エルボーバックナックルなど上段攻撃が含まれる連係には、きちんと反応できるようにしたい。しゃがんでよけたら、投げか腿登裏旋脚で反撃だ。相手が多用しなくても、いつも意識はしておくように。サディスティックハンギングニーを抜けた後は、高蹴腿を使ってみよう。しゃがんで避けられるものの、空中コンボのチャンスだ。

サラ戦 ONE POINT

サラには強力な回転系の技が多く、こちらの横転受け身に対して回転系の技を多用してくると思われる。当て身技での迎撃は不発に終わることが多いだろう。また、こちらのしゃがみⓅにラウンドキックを合わせようとしているのであれば、立ちⓅで割り込んでみよう。読みが当たればそのまま空中コンボへ移行可能だ。

ラウ戦 ONE POINT

ラウが横転受け身をしたときは、リターンを重視した連環虎燕掌に注意しよう。かなりの大ダメージを被るぞ。安易に投げにいかず燕旋蹴、飛燕単脚などで動きを封じておくこと。相手には上、中段技が豊富なおかげで、当て身系の技が比較的決まりやすい。狙う際には、投げ抜けも同時に入力しながら使ってみよう。

パイ戦 ONE POINT

燕青虎双破への反撃はきっちりと決めておきたい。後は、技をガードされたときの避け投げ抜けのスキルと、裏をかいた失敗避けへの対処法で勝率に差が出てくる。ほかには、飛燕単脚を絡めた目まぐるしい速さの攻防を制した方が有利だ。的確な判断が、どれだけできるかにかかっているといえる。

ウルフ戦 ONE POINT

グリズリーラリアットガード時の反撃には、腿登裏旋脚、燕陣旋風脚を使って確実にダメージを与えよう。なお、しゃがみⓅからのニーブラストには立ちⓅで割り込めるので、ときには思い切って動いてみることも重要。ただしスクリューフックへ連係された場合はつぶされてしまうので、この辺りは読み合いとなる。

ジェフリー戦 ONE POINT

ウルフ戦同様、しゃがみⓅからのニーアタックは立ちⓅで止めることができるが、ニープッシュへつなげられるとニーハンマーまでセットでくらってしまう。しかし、ニーハンマーであればガード後に高蹴腿で反撃ができるため、多用するようなら立ちガードという選択肢も加えたい。もちろん投げへの警戒も怠らずに。

カゲ戦 ONE POINT

肘打ちガード後の読み合いがかなり重要だ。完全に相手の動きを封じたいなら、燕陣旋風脚がいい。ほとんどの行動に打ち勝てるが、ガードされると間合いが近いので投げ技で反撃されてしまう。豊富な中段技に対しては当て身系の技を狙いたいが、風閃刃にタイミングが合わせにくいことには注意が必要。

シュン戦 ONE POINT

しゃがみⓅをスカしにくくなったとはいえ、やはり龍尾脚はやっかいな技だ。今まで通り立ちⓅを多用して封じていこう。下がる技が多いので、ゴリ押しはやりくにい。中距離の腿登裏旋脚でけん制を多めにしよう。なお、龍尾脚から転身双冲掌を使われた場合は背中側に横転受け身をし、翻身掃脚で反撃しよう。

リオン戦 ONE POINT

下段攻撃への反撃に強力な技が無いので、下段攻撃を多めに使って、ダメージを稼ごう。また、大ダメージを与えられるコンボがあるので、投げにいったところを狙われないように注意。こちらの横転受け身には回転系の技をメインに起き攻めをしてくることが多いため、当て身系での切り返しは控えた方がいい。

アオイ戦 ONE POINT

当て身技の天地陰陽を多用してくるなら、投げ技を多めに使っていこう。間合いを取って闘っている場合でも、旋桜で一気に近寄られることがあるので注意したい。突進力がある技が多く、裏圏捶がいまいち効果を発揮しないので使いにくい。草薙ガード後は燕陣旋風脚が返し技となるので、しっかり反撃しよう。

レイ・フェイ戦 ONE POINT

密着戦では双飛脚からのコンボをくらいやすいので注意。また、多用される登天掌には投げ、斜天連掌には高蹴腿での反撃をしっかりと決めよう。跨虎式に移行されるとやっかいなので、背折靠には的確に投げを決めよう。背後投げなので大ダメージを与えられる。普段は中間距離からの攻防を展開するように。

ベネッサ戦 ONE POINT

パイは立ちⓅの発生が早いので、連係途中のカットアッパーは止めやすい方だろう。しかし、調子に乗ってゴリ押しするとイントルードフックやインターセプトボディブローで切り返されてしまうので注意。ベネッサは中間距離での攻防にも長けているので、ほかのキャラクター以上に慎重に技を繰り出していくこと。

※**文中のコマンド**……アキラ:裡門頂肘(↓↘Ⓟ)／躍歩頂肘(↓↘↘Ⓟ)／崩撃雲身双虎掌(Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ↑↗Ⓟ+Ⓖ↑or↗Ⓟ)　ジャッキー:エルボーバックナックル(↓↘Ⓟ)／サディスティックハンギングニー(↘↓↙Ⓟ+Ⓖ)　サラ:ラウンドキック(↓↘Ⓚ+Ⓖ)　ラウ:連環虎燕掌(↓↘Ⓟ↓↘Ⓟ+Ⓚ)　ウルフ:グリズリーラリアット(↓↘Ⓟ+Ⓚ)／ニーブラスト(↓↘Ⓚ)／スクリューフック(→↓↘Ⓟ)　ジェフリー:ニーアタック(↓Ⓚ)／ニープッシュ(↓↘Ⓚ)／ニーハンマー(↓↘Ⓚ Ⓟ)　カゲ:風閃刃(↓↘Ⓟ)　シュン:龍尾脚(↓↘Ⓚ+Ⓖ)／転身双冲掌(↓↘Ⓟ+Ⓚ)　アオイ:天地陰陽(↓↘Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)／旋桜(↓↘Ⓟ Ⓟ)／草薙(↓↘Ⓚ+Ⓖ)　レイ・フェイ:双飛脚(↘Ⓚ+Ⓖ)／登天掌(↓↘↓Ⓟ)／斜天連掌(↓↘↓Ⓟ Ⓟ)／背折靠(↓↘Ⓟ+Ⓚ Ⓟ)　ベネッサ:カットアッパー(↓↘Ⓟ)／イントルードフック(Ⓖ押したまま↓↘Ⓟ)／インターセプトボディブロー(Ⓖ押したまま→Ⓟ)

連続技　●足位置の判断でだいぶダメージ効率が上がってくるぞ

Combo① : 燕青虎双破（↓↘Ⓟ）→冲拳（Ⓟ）→燕青虎双破（↓↘Ⓟ）→飛燕弾腿（→↘Ⓟ Ⓚ）

条件	アオイ	サラ	バイ	ベネッサ	リオン	レイ・フェイ	カゲ	シュン	ラウ	ジャッキー	アキラ	ウルフ	ジェフリー
立カウンター													
屈カウンター													
立ノーマル													

Combo② : 燕青虎双破（↓↙ Ⓟ）→冲拳（Ⓟ）→燕青虎双破（↓↘Ⓟ）→虎燕煽脚（ⓀⓀ）→雷陰掌打（敵ダウン中△Ⓟ）

条件	アオイ	バイ	サラ	ベネッサ	シュン	リオン	レイ・フェイ	カゲ	ラウ	ジャッキー	アキラ	ウルフ	ジェフリー
立カウンター													
屈カウンター													
立ノーマル													

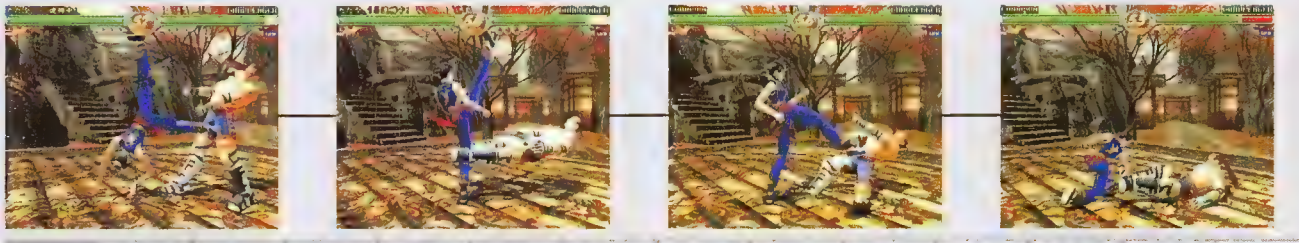
Combo③ : 裏圏捶（△Ⓟ）→冲拳（Ⓟ）→連環転身掃脚（ⓅⓅⓅ↓Ⓚ）

条件	アオイ	バイ	サラ	ベネッサ	シュン	リオン	レイ・フェイ	カゲ	ラウ	ジャッキー	アキラ	ウルフ	ジェフリー
立カウンター													
屈カウンター													
立ノーマル													

Combo④ : 高蹴腿（Ⓚ）→連環転身掃脚（ⓅⓅⓅ↓Ⓚ）

条件	アオイ	バイ	サラ	ベネッサ	シュン	リオン	レイ・フェイ	カゲ	ラウ	ジャッキー	アキラ	ウルフ	ジェフリー
立カウンター													
屈カウンター													
立ノーマル													

Combo⑤ : 燕舞連脚（→Ⓚ+Ⓖ）→虎燕煽脚（ⓀⓀ）→雷陰掌打（敵ダウン中△Ⓟ）



条件	アオイ	バイ	サラ	ベネッサ	シュン	リオン	レイ・フェイ	カゲ	ラウ	ジャッキー	アキラ	ウルフ	ジェフリー
立カウンター													
屈カウンター													
立ノーマル													

Combo⑥ : 燕青騰空擺脚（→↘Ⓚ+Ⓖ）→連環転身掃脚（ⓅⓅⓅ↓Ⓚ）

条件	アオイ	バイ	サラ	ベネッサ	シュン	リオン	レイ・フェイ	カゲ	ラウ	ジャッキー	アキラ	ウルフ	ジェフリー
立カウンター													
屈カウンター													
立ノーマル													

基本から変わったものまで

①は燕青虎双破からの空中コンボ。足位置と立ちカウンター、しゃがみカウンターと状況別でかなりコンボを変えなくてはいけないため、難度は高い。安定するのはリオンまでで、レイ・フェイを例外と考えるならシュンまで決めることができる。また、足位置がハの字限定であればアキラまで可能だ。安定感を求めるなら燕青虎双破→立ちⓅ→連環転身掃脚としていこう。

②も燕青虎双破からだが、足位置がハの字のとき専用のものだ。シュンまでなら確実に決められるので、足位置が確認できたら狙ってみよう。

③は高蹴腿からの空中コンボ。主に反撃技として使用したときのために参考にしてほしい。反撃技として使った場合はノーマルヒットが多いので、足位置に関係無く安定するのはベネッサまで＋カゲ。ほかの状況では飛燕弾腿を入れよう。なお、春燕掛塔（敵後向き立ち状態Ⓟ＋Ⓖ）後のお互いの状態は必ずハの字になり、掣燕掛塔（←↓Ⓟ＋Ⓖ）後の場合は平行になる。

⑤は燕舞連脚。リオンと足位置がハの字の場合が不安定だ。手堅くいくのであれば燕舞連脚→燕蹴雷撃（△Ⓟ、相手ダウン状態）が安定して決まる。

⑥は燕青騰空擺脚からの追い打ち。カウンターヒットしてしまうと連環転身掃脚で拾えなくなるという変わったものだ。理由は当ててみれば分かるが、カウンターヒットすると相手が地面にたたき付けられて、浮きを拾えなくなってしまうためだ。

Wolf Hawkfield

ウルフ・ホークフィールド

破壊力抜群の投げと空中コンボで勝負を決めろ！

相手のガードを巧みに揺さぶるような連係は少ないが、強烈な破壊力を持つ技を多く持つウルフ。小細工を吹き飛ばす豪快な一発を決めろ！

Text：ブンブン丸

豪快な一発屋が、何の手も出せないままで終わらないために

大抵の技がガードされると確定で投げられてしまったり、攻撃発生までに時間がかかるため、ウルフの攻撃は単発で終わってしまいがち。だが、単発とはいえその威力は重量級の名に恥じない高さを誇る。問題は、単発になりがちな攻撃をいかにして当てていくかだ。

基本的には、攻撃発生の早い立ち⑨としゃがみ⑨をけん制および連係や反撃の起点に使っていく。特に立ち⑨はガードされても2フレーム有利なので、積極的に使っていきたい。有利な状況を作れたら投げと打撃の二択を仕掛けていくのだが、相手の避け投げ抜けがしっかりしていたり、動きを読み切れていない状況では、リスクが小さい技で様子を見ることも必要だ。コメットフック(⇨⑨)やバーティカルアッパー(⇩⇨⑨)などの確定反撃を受けない技を使ったりして、立ち⑨としゃがみ⑨の後、相手がどんな行動を取るかを見極めておくこと。

ガードされても有利でカウンターヒットすれば1フレーム有利。投げは相手の硬化が切れる瞬間に決めよう。

相手がしゃがみ⑨のヒット確認をしているかどうか？ これが分かれば、その対策も立てやすくなるぞ。

発生が早くて投げ確定じゃないという数少ない打撃技。避けは怖いけど、打撃のつなぎに使うといい感じ。

ロードロップキック(⇨⇩Ⓚ)が使いにくくなったので、こちらをメインの下段技として使う。半回転系なのも魅力的だ。

ニーブラストとショートショルダーの使い分け

ニーブラスト(⇨Ⓚ)とショートショルダー(⇦⇨⑨+Ⓚ)は、どちらも相手を浮かせて空中コンボを決めるための技。だが、性質はそれぞれ異なり、それを活かした使い方が求められる。

ニーブラストはショートショルダーよりも攻撃発生が早いため、相手の連係に割り込むときに使う。また、投げ確定の場面で投げにいかず相手に失敗避けを暴発させ、その硬化時間に当てたいときにも使える。一方、ショートショルダーは攻撃発生の点で若干劣るが、モーションのおかげで相手の上段技をかわしつつヒットすることがある。また、相手に当て身で取られたりさばかれることが無いのも強み。これらの技を持つキャラにはショートショルダーを使おう。

相手の失敗避けを暴発させて、その硬化時間にニーブラストを決める。攻撃発生の早さを活かした使い方だ。

当て身、さばきといった技に取られる心配が無い。攻撃判定が大きいので、ジャストで避けた相手に当たることも。

スクリューラリアットで相手の技をつぶす！

スクリューフック(⇨⇩⇨⇩⑨)は、Ver.Cではガードされると確定で投げられてしまい、相手を浮かせたときに空中コンボを入れにくくなった。だが、攻撃発生が14フレームと立ち⑨に次いで早いことは変更が無く、スクリューラリアット(⇨⇩⇨⇩⑨⑨)まで出せばダウンを奪えるので、連係に組み込んだり割り込みをつぶすのには十分使える。立ち⑨をガードさせた後に出せば、相手のしゃがみ⑨での割り込みすらつぶすことができるのだ。これで相手の割り込みをつぶしておき、手を出しにくくさせてから威力の高いニーブラストや投げを狙っていくのだ。

腹側でなければ避けられないのもうれしい。スクリューフックで止めてもあまり意味がないので、スクリューラリアットまで出し切ること。

ローパンチカットで動きを封じる！

下段パンチ系の技を取れるローパンチカット(⇩⑨+Ⓚ)は、相手がしゃがみ⑨を出すところすべてに出しても意味が無い。有利な状況で相手のしゃがみ⑨を読んだら、ニーブラストなどの威力が高い技でつぶした方がいいからだ。しゃがみ⑨を読んで、かつニーブラストなどが間に合わないときに使おう。しゃがみ⑨や立ち⑨をガードされた後、ロースマッシュ(⇩Ⓚ)を当てた後などが狙いどころだ。また、ローパンチカットはしゃがみ判定になるため、相手の上段投げや上段技をスカすことができる。硬化時間も短いので、相手の技がスカったら投げや打撃につないでいこう。

相手のしゃがみ⑨での割り込みを読んだら、ローパンチカットを入力する。

左右どちらの下段パンチを取ったかによってコンボ(P53参照)を変えよう。

しゃがみ⑨を取ってこれだけのダメージを与えられるのは非常にうれしい。

キャッチ投げを使って起き攻めに幅を持たせろ！

上段キャッチ投げは立ち状態の相手を投げるだけでなく、打撃の出始めも投げられるという特性がある。ウルフは多くの上段キャッチ投げを持っているが、なかでもオススメなのがキャッチ（⇨Ⓟ＋Ⓖ）という紛らわしい技名のキャッチ投げだ。主な使いどころは受け身攻め。避けや立ちガードには投げ、打撃での暴れには打撃を重ねてカウンターを取る、というのが通常の攻め。だが、キャッチをタイミングよく重ねれば、避けや立ちガードだけでなく、立ち技で暴れる相手もつかむことができる。このキャッチに対して、相手は受け身後に下段技で暴れるかしゃがみガードするしかない。そうしたら今度はしゃがみ状態（ガード、暴れ問わず）にもきっちりダメージを与えることができる、トーキックスタナー（⇦Ⓚ＋Ⓖヒット時Ⓟ＋Ⓖ）を決める。これで完全二択を仕掛けることができるのだ。

空中コンボから相手が相手が横転受け身を取ろうとしている。ここにキャッチだ。

横転受け身後の起き上がりに、相手は白虎双掌打を出して暴れてきたが……、

キャッチが白虎双掌打を吸い込んだ！　腿登裏旋脚にも勝つことができるぞ。

投げ抜けを入れ込んどきましょう

キャッチは発生が遅いため、相手が投げを出していると負けてしまうことがある。従って、キャッチを出した後は投げ抜けを入れ込んでリスクを軽減させよう。ちなみにキャッチ後は、相手がタイミング良く、かつこちらより早く⇨Ⓟ＋Ⓖを入れると、無条件で抜けられてしまう。キャッチが決まったらすぐに追加コマンドを入力しよう。

キャッチ後に相手が⇨Ⓟ＋Ⓖを入れた場合、⇨Ⓟ＋Ⓖも抜けられてしまう。なぜか⇨Ⓟ＋Ⓖも抜けられてしまう。確実にダメージを取りたいなら、Ⓟ＋Ⓖや⇧Ⓟ＋Ⓖなどがオススメだ。

よろけた相手にはこんな感じで攻めていきまっしょい

よろけさせる技自体の性能が実戦に盛り込めるレベルで、さらによろけ後にウルフがかなり有利な状態になれるのは、バーティカルアッパーのカウンターヒット後、レベルバッククラッシュ（Ⓟ＋Ⓚ）最大ためのヒットorガード後、ショルダータックル（⇦⇨Ⓟ）最大ためのガード後だ。ここでは、それらの技でよろけた相手に対して、どうやって攻めればいいかを紹介していこう。

バーティカルアッパー後

カウンターヒットで尻持ちよろけを誘発。相手が軽く回復するようなら、その場からエルボーバット（⇦Ⓟ）を入れてKS（⇧⇦⇩⇨Ⓟ＋Ⓖor⇩⇦⇧⇨Ⓟ＋Ⓖ）かジャイアントスイング（⇦⇧⇩⇧⇨Ⓟ＋Ⓖ）につなぐ。回復が早い場合はすぐに投げ。また、回復しない場合は間合いが遠いので、ダッシュで近付いてから攻撃を仕掛けよう。

よろけた相手にエルボーバットを当てると特殊なよろけ状態になり、間合いさえ届けば最速での立ち投げが確定する。

レベルバッククラッシュorショルダータックル後

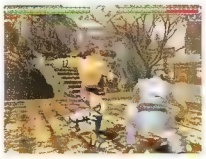
レベルバッククラッシュとショルダータックルでよろけさせた後は、相手の硬化が長い上に間合いも近いので選択肢が多い。基本はエルボーバットでのよろけかボディブロー（⇨Ⓟ）での崩れダウン狙い。強引にしゃがみⓅで暴れてくるような相手には、トーキックスタナーやニーブラストで大ダメージを与えるといいぞ。

レベルバッククラッシュ最大タメ。相手が横転受け身をしたところや、コメットフックのよろけ後に狙うといい。

よろけた相手にボディブロー。ヒットしたらドラゴンフィッシュブロー（⇨ⓅⓅ）かトーキックサイド（⇦Ⓚ＋ⒼⓀ）を決めろ。

レベルバッククラッシュの当てどころ

レベルバッククラッシュは相手の横転受け身に重ねると効果的だが、バレると避けられ反撃されてしまう。そんなときは、レベルバッククラッシュをためずに出すといい。相手はレベルバックチョップを見て避けようとするが、空振りのため失敗避けが暴発してしまうのだ。硬化時間に投げや打撃を決めよう。



受け身が終わる前に空振りすると、避けようとした相手は失敗避けが暴発してしまう。投げを入れ込んでおこう。

投げ確定を投げることの重要性

投げ確定のスキに投げを入れず、失敗避けを暴発させてから攻撃。避け投げ抜けが当たり前になった現在では、たしかに有効な選択肢である。が、これがクセになったせいで、投げ確定の場面でキッチリ投げられなくなっているウルフ使いは多い。初心に返り、確定の場面で投げるということを忘れないように。

反撃に使用する技について

投げの威力が高いので、返しは基本的にこれでOK。相手の投げ抜けが正確なときや、キッチリダメージを取りたいときだけ打撃を決めよう。自分が立ち状態で相手も立っているならエルボーバット。入力が楽でオススメだ。しゃがみ状態で入力が楽なのがリバーススレッジハンマー（⬇⇧⇨Ⓟ）。発生が14フレームと早いのもうれしいところ。スキの大きい技にはショートショルダーやニーブラストを入れて問題無いが、相手がしゃがみ状態だと浮きが低いためコンボのダメージが小さくなる。そんなときはトーキックスタナーで確実にダメージを与えよう。

発生	反撃技（対立ち）
8～	各種立ち投げ
12	―――
13	立ちⓅ
14	―――
15	エルボーバット
16	立ちⓀ
17～	ニーブラスト、ヘビィトーキック（⇦Ⓚ＋Ⓖ）
20～	ショートショルダー
発生	**反撃技（対しゃがみ）**
8～	各種しゃがみ投げ
12	―――
13	―――
14	スクリューラリアット、リバーススレッジハンマー
15	―――
16	―――
17～	ニーブラスト、ヘビィトーキック（⇦Ⓚ＋Ⓖ）
20～	ショートショルダー

相手がしゃがみ状態であればよろけるためスクリューラリアットまで決まる。コマンドに自信があるなら。

ニーブラストと違ってダメージが安定するトーキックスタナー。重い相手にはこれを決めていこう。

全13キャラクター・ワンポイント攻略

相手のどの技をガードしたら投げが入るのか？　相手がニーブラストをさばいてくるかどうか？　この二つのポイントをきっちりと押さえて闘っていこうぜ！

アキラ戦 ONE POINT

対アキラ戦では、躍歩頂肘をガードした後、アキラが逆二択を仕掛けてくる危険大。アキラがガードするまでは、スクリューラリアットが有効だ。どんな打撃に対してもカウンターヒットを取れる上、背中側への避けもつぶしてくれる。もちろんガードや避けを読んで、強気に投げてしまってもいいだろう。

ジャッキー戦 ONE POINT

エルボーバックナックルは、一瞬しゃがんでよけてニーブラスト。これをマスターすること。エルボーバックナックルを出してこない場合は、強気に投げとショートショルダーで攻める。ただし、下がられると打撃がスカってビートナックルで反撃を受ける危険がある。しゃがみⓅ後も同じく注意しよう。

サラ戦 ONE POINT

どこでフラミンゴに構えを変えてくるかを読んで闘うこと。サラは下段つぶし判定のある上段技を持っているので、しゃがみⓅやロードロップキックでの割り込みが狙いにくい。しゃがんでかわしてから対応していくこと。カットインミドルやヒールソードを多用してくるようなら、避けからの反撃をメインに狙おう。

ラウ戦 ONE POINT

鳳凰槍掌を出し切るか出し切らないかの読み合いがすべて。鳳凰槍掌はくらってもこちらが１フレーム有利だが、選択肢の豊富なラウにこの数字はあまり意味をなさない。2発目をしゃがんで確実に投げを決めたい。また、後ろダッシュから打撃のスカリに合わせる飛燕転身掌にも、十分な警戒を払いたい。

パイ戦 ONE POINT

上歩掃冲掌でニースラストをさばかれる危険がある。パイのミドルキックをガードした後や起き攻め時などに狙われる危険があるので、代わりにショートショルダーを狙っていこう。また、こちらがやや有利な状況で浮かせ技を狙いにいくと、裏圏捶ですかされて逆にピンチを招いてしまうこともあるぞ。

ウルフ戦 ONE POINT

カウンターでくらうニーブラストと上段投げが非常に怖いので、しゃがみを多めに交ぜながら闘っていく。投げは⇨、⇦、⇦の3方向しかないので、避け投げ抜けをキッチリ行なうこと。ただし、ニーブラストを避けたときに投げが漏れてしまうと、確実に投げスカりになってしまうので、入力は正確に。

ジェフリー戦 ONE POINT

立ちⓅやしゃがみⓅからのシンプルな二択が強烈。なので、こちらも同じく立ちⓅやしゃがみⓅからの連係で勝負していくことになる。ジェフリーがこちらのしゃがみⓅを後ろダッシュでスカしてエルボースタンプにくるようなら、リーチの長いフェイスリフトキック(⇦Ⓚ)で対抗しよう。

カゲ戦 ONE POINT

肘をガードしたら、その後の十文字構えをニーブラストで浮かせにいく。ウルフが不利な状況で風閃刃を出してくる相手には、しゃがみⓅで暴れて対応。また、起き上がりに重ねてくる円月蹴りは分かっていても避けが間に合わないことがある。そんな状況ではキャプチュード(⇦Ⓟ十Ⓚ)でダメージを与えよう。

シュン戦 ONE POINT

背旋肘としゃがみⓀをガードしたら下段投げが確定する。反応が遅れた場合は焦ってニーブラストやショートショルダーを出さないこと。向側後避仏手で避けられつつ攻撃されてしまうからだ。ヘタに手を出さずに向側後避仏手をしゃがんでかわして、エルボーバットなど発生の早い技を決めよう。

リオン戦 ONE POINT

こちらが有利な状況を作ってニーブラストを当てにいっても、流星勾手撃でさばかれてしまう危険があるので、リオンにはパイ戦と同じようにショートショルダーをメインに使うこと。転身撩陰脚をガードした場合は投げが決まるが、間合いが遠めなのでジャイアントスイングやＫＳを使おう。

アオイ戦 ONE POINT

旋桜などの寸止め可能な技は、前の技をガードした状態からニーブラストを入れておけば確定で決まる。当たればゲージ半分近くのダメージを与えられるので積極的に狙いたい。また、両止と上勢柳扇掌はガードできれば投げが確定するので、有利な状況で上勢柳扇掌を誘ってみるのも面白い。

レイ・フェイ戦 ONE POINT

独立式に変わるポイントとそこから出る打撃を覚えて、ガード後にニーブラストを当てて大ダメージを与える。中下段の技をさばく跨虎式中の技に対しては、さばかれる危険のないショートショルダーを当てに行くこと。これらを徹底すればダメージ効率でレイ・フェイを上回り、勝利を得られるはずだ。

ベネッサ戦 ONE POINT

ベネッサはパーリングコンビネーションでニーブラストをさばけるので、ショートショルダーを使っていくこと。また、若干有利な場面で二択を仕掛けても、カットアッパーで割り込まれてしまう危険性が高い。発生の早いスクリューフックを使ったり、しゃがんでかわしてから反撃していこう。

※**文中のコマンド**……アキラ：躍歩頂肘(⇨⇩⇨Ⓟ)　ジャッキー：エルボーバックナックル(⇨ⓅⓅ)／ビートナックル(Ⓟ＋Ⓚ)　サラ：カットインミドル(フラミンゴ中⇨Ⓚ)／ヒールソード(フラミンゴ中Ⓚ＋Ⓖ)　ラウ：鳳凰槍掌(⇨ⓅⓅ)／飛燕転身掌(⇦⇨Ⓟ)　パイ：上歩掃冲掌(⇨⇩Ⓟ)／裏圏捶(⇩↗Ⓟ)　ジェフリー：エルボースタンプ(⇨Ⓟ)　カゲ：風閃刃(⇩↘Ⓟ)／円月蹴り(⇩Ⓚ＋Ⓖ)　シュン：背旋肘(⇩Ⓟ)／向側後避払手(⇨or⇦Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ＋Ⓟ)　リオン：流星勾手撃(⇩⇨⇨Ⓟ)／転身撩陰脚(⇨Ⓚ＋Ⓖ)　アオイ：旋桜(⇨ⓅⓅ)／両止(⇩⇨Ⓟ)／上勢柳扇掌(⇩⇨Ⓟ＋Ⓚ)　ベネッサ：パーリングコンビネーション(⇩⇦ⓀⓅ)／カットアッパー(⇨Ⓟ)

連続技　●ニーブラストのカウンター確認、Ver.Cでは目で判断するしかないぞ

Combo①：ニーブラスト（⇨Ⓚ）→ストレートハンマー（➡Ⓟ）→ニーブラスト（⇨Ⓚ）

条件	アオイ	サラ	バイ	ペネッサ	リオン	レイ・フェイ	カゲ	シュン	ラウ	ジャッキー	アキラ	ウルフ	ジェフリー
立カウンター													
屈カウンター													
立ノーマル													

Combo②：ニーブラスト（⇨Ⓚ）→ストレートハンマー（➡Ⓟ）→ローハンマー（⇩Ⓟ）→リバーススレッジハンマー（⬇⇧⇨Ⓟ）

条件	アオイ	サラ	バイ	ペネッサ	リオン	レイ・フェイ	カゲ	シュン	ラウ	ジャッキー	アキラ	ウルフ	ジェフリー
立カウンター													
屈カウンター													
立ノーマル													

Combo③：ニーブラスト（⇨Ⓚ）→ストレートハンマー（➡Ⓟ）→エルボーバット（⇦Ⓟ）→エルボー（敵ダウン時⇧Ⓟ）

条件	アオイ	サラ	バイ	ペネッサ	リオン	レイ・フェイ	カゲ	シュン	ラウ	ジャッキー	アキラ	ウルフ	ジェフリー
立カウンター													
屈カウンター													
立ノーマル													

ショートショルダー始動なら入る

Combo④：ニーブラスト（⇨Ⓚ）→ローハンマー（⇩Ⓟ）→リバーススレッジハンマー（⬇⇧⇨Ⓟ）

条件	アオイ	サラ	バイ	ペネッサ	リオン	レイ・フェイ	カゲ	シュン	ラウ	ジャッキー	アキラ	ウルフ	ジェフリー
立カウンター													
屈カウンター													
立ノーマル													

Combo⑤：（相手よろけ中に）トマホークチョップ（⇩Ⓟ）→エルボーバット（⇦Ⓟ）→エルボー（敵ダウン時⇧Ⓟ）

条件	アオイ	サラ	バイ	ペネッサ	リオン	レイ・フェイ	カゲ	シュン	ラウ	ジャッキー	アキラ	ウルフ	ジェフリー
立カウンター													
屈カウンター													
立ノーマル													

Combo⑥：ローパンチカット（⇩Ⓟ+Ⓚ／対右下Ⓟ）→ショートショルダー（⇦⇨Ⓟ+Ⓚ）→ローハンマー（⇩Ⓟ）→ニーブラスト（⇨Ⓚ）

条件	アオイ	サラ	バイ	ペネッサ	リオン	レイ・フェイ	カゲ	シュン	ラウ	ジャッキー	アキラ	ウルフ	ジェフリー
立カウンター													
屈カウンター													
立ノーマル													

Combo⑦：ローパンチカット（⇩Ⓟ+Ⓚ／対左下Ⓟ）→エルボーバット（⇦Ⓟ）→スクリューラリアット（⇨⇧⇩⇦⇦ⓅⓅ）

条件	アオイ	サラ	バイ	ペネッサ	リオン	レイ・フェイ	カゲ	シュン	ラウ	ジャッキー	アキラ	ウルフ	ジェフリー
立カウンター													
屈カウンター													
立ノーマル													

ダメージは申し分無し！

①は安定度の高いコンボ。相手の重さや浮きの高さによっては立ちⓅの数を増やすことが可能。なお、①と③と④のコンボは始動技をニーブラストからショートショルダーに変えることで浮きが若干高くなるぞ。

②は割とマニアックなコンボ。立ちⓅを当てる段階で、①のコンボとどちらを入れるかを判断しよう。

③は全キャラ中でもトップクラスのダメージを与えるコンボで、相手の重さによっては立ちⓅを1発増やすことができる。最後のエルボーは、エルボーバットでたたき付ける位置が低かったり相手の回復が早いと入らないことがある。よって厳密にはコンボとはいえないが、かわすのは至難の業だ。ちなみにエルボーをフロントロールキック（⇦⇨Ⓚ+Ⓖ）にすれば安定度が増す。また、エルボーの代わりにダブルクローを決め、起こしてからの二択を仕掛けることも可能だ。

④はダメージがそこそこあり最も安定したコンボ。軽量級に×となっているのは浮きが高過ぎるためで、しゃがみⓅの入力を遅らせれば決めることができる。

⑤はよろけた相手にトマホークチョップを当てると浮くという性質を活かしたコンボ。全キャラクターに安定して決まる。が、最後のエルボーは例によって相手の回復が早いとかわされてしまうので注意しよう。

⑥は背後に回ってからの安定したコンボ。ショートショルダーは硬化中には当たらないが、相手の背後を取っているため必ずヒットする。最後のニーブラストは、ジャッキーにはトーキックサイド（⇦Ⓚ+ⒼⓀ）に、アキラ以上のキャラにはロースマッシュにすること。また、シュンに転倒立をされると、ショートショルダー後ダウン状態となるので、すぐにエルボーを決めよう。

ローパンチカット→トーキックスタナーなら重いキャラにも安定して入るが、シュンには振り向きⓀ、アキラには振り向き⇩Ⓚでかわされてしまうので、この2キャラには素直にショートショルダーを決めていこう。

⑦はしゃがみⓅを取っただけでゲージ全体の4割近いダメージを与えられるオイシイコンボ。スクリューラリアットは間合いの関係上ジェフリーには入らないので、代わりにエルボーを決めよう。

攻略

Jeffry Mcwild

ジェフリー・マクワイルド

大味な闘いこそジェフリーの醍醐味！

何が決まっても相手の体力ゲージ3分の1以上を奪うことができるジェフリー。的確なニ択を迫れれば、これ以上に強いキャラは居ないかも!?

Text：キャサ天

大味に見える半面、近距離戦では繊細な動きが要求されている

近距離戦でスキのある技をガードした後は、攻勢に転じるチャンス。このときに相手が取る行動は、主に立ちガード、しゃがみガード、打撃で暴れる、避ける、以上の四つが考えられる。これらに対してどうやって対処するかが、ジェフリー側の課題となるぞ。

まず、立ちガードと避けに対しては、積極的に上段投げを狙うのが最良の選択。次に、打撃での暴れ、またはしゃがみガードに対しては、基本的にニーアタック(⇨Ⓚ)やニープッシュ(ハンマー)(⇦Ⓚ／⇦ⓀⓅ)、エルボースタンプ(⇦Ⓟ)といった中段判定の打撃で対処する。しかし、ガードした相手の技によっては(硬化差が−4フレーム以内)、ニープッシュ以外の技は立ちⓅやしゃがみⓅで割り込まれてしまうので注意。

避け投げ抜けに対しては、全回転技のトルネードハンマー(⇨⇦Ⓟ)が理想的。ヒットすると相手が後ろ向きになり、その後エルボースタンプと上段投げでニ択を迫ることが可能だ。また、キリングトーキックハンマー(ⓀⓀⓅ)とケンカフック(⇦⇨Ⓟ)の使い分けも有効。基本的にジェフリーの打撃技は、ケンカフックを始めほとんどが腹側へ避けられてしまうものばかり。そこで、背中側へしか避けられないキリングトーキックハンマーを交ぜ、相手をほんろうするわけだ。この戦術が決まれば、トルネードハンマー後にニ択を迫るよりもストレートにダメージを与えることができるだろう。

接近戦時は攻撃発生の早いニープッシュを多めに使うのが有効。

避けを読んだら、積極的にスプラッシュマウンテン(⇨⇨Ⓟ+Ⓖ)を狙っていこう。

避け対策として全回転技のトルネードハンマーを忘れずに。

腹側にのみ避ける相手にはキリングトーキックハンマーが確実にヒットするだろう。

しゃがみⓅ後の攻防

攻めのきっかけとして使うしゃがみⓅ。ガードされた場合はもちろん不利だが、ノーマルヒット時は+3、カウンターヒットなら+5フレームの硬化差が生じる(有利になる)。

しゃがみⓅがガードされた場合、基本的に相手はしゃがみⓅや発生の早い中段攻撃、または投げを狙ってくるが、このときにミドルヘルスタップ(⇨Ⓟ+Ⓚ)を出しておくと、中段攻撃以外はつぶすことができる。ワンポイントとして覚えておくといいぞ。また、しゃがみⓅノーマルヒット後は、有利ではあるがニーハンマーと投げを狙うこと。ニーアタックはカウンターヒット後以外、相手のしゃがみⓅなどに割り込まれるので注意しておこう。

しゃがみⓅをガードされても、ミドルヘルスタップを出しておけば相手の選択肢によって迎撃が可能。ヘッドアタックでも代用できる。

スレットスタンスはローリスク、ハイリターン

「カモーン！」の声とともに片足構えになるスレットスタンス(Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)。ここからは上段のキャッチブロー(スレットスタンス中Ⓟ)と、中段のカウンタートーキック(スレットスタンス中Ⓚ)を出すことができる。

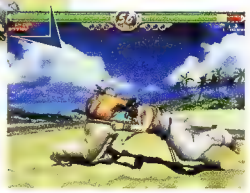
キャッチブローは上段なので基本的にはヒットを見込めない。真の狙いは、相手に立ちガードさせること。ガードされたときに⇨Ⓟ+Ⓖを入力すると、ガード投げのヘビィニーストライク(スレットスタンス中Ⓟガード時⇨Ⓟ+Ⓖ)へ派生するのだ。しかも、ヘビィニーストライク後はヒールアックス(⇦⇨Ⓚ)で追い打ちできるぞ。カウンタートーキックは、カウンターヒットすると崩れダウンを奪うことができ、そこにダッシュエルボーアッパー(⇨ⓅⓅ)で追い打ちが可能。スレットスタンス中の技は、いずれも決まれば体力ゲージ半分弱のダメージを与えられる優れた技なのだ。

では、これらの技をいつ狙うか？　キャッチブローは基本的に相手の技をガード後、または相手が受け身を取った後が狙い目。背中側へ避けることができないので、ヒット率も高いだろう。なお、ヒットした場合は大ダウン攻撃が確定するので忘れずに。カウンタートーキックは、しゃがみⓅ(ノーマルヒット以上)の後、または受け身後に暴れる相手に対して有効だぞ。

ヘビィニーストライクが決まったら、ヒールアックスでの追い打ちを忘れずに。

ヒールアックス後、相手が受け身を取らなければ大ダウン攻撃も確定だぞ。

カウンタートーキックは、カウンターでヒットすれば相手が崩れダウンに。



下段投げも確定するが、確実にダメージを与えたいならダッシュエルボーアッパーで。

避けに対しても強いスレットスタンス

キャッチブローはⓅ+Ⓚ+ⒼⓅ⇨Ⓟ+Ⓖ、カウンタートーキックならⓅ+Ⓚ+ⒼⓀと、いずれも一連のコマンドとして素早く入力しがちだが、構え中はいつでも出せるということを忘れてはならない。構え中の攻撃は、少し遅らせて出すことで相手の避けの失敗モーションを誘い、かつヒットさせることができる。避けを読んでいれば、直接投げか全回転系の打撃を出せばいいが、この技が決まれば精神的にもダメージが与えることができる(ハズ)。

技をガードされた後ひんぱんに避けを入れ込む相手には、あえてスレットスタンスの構え。

そして、避け失敗モーション中に打撃をたたき込む！　まさに読み勝ったと思う瞬間だね。

デビルリバースクロー後&避けに対した連係を考えよう

起こし後はストレートな攻めが有効

ダウン中の相手を引き起こすことができるデビルリバースクロー(敵ダウン時↓Ⓟ+Ⓖ)。あお向けにダウンした相手に決めると正面を向かせて起こし、うつ伏せにダウンしている相手に決めると背後を取れる。

いずれも起こした後は相手をよろけさせることができ、相手はよろけ回復可能だが基本的にはジェフリー側が一方的に有利な状況。エルボースタンプと投げ技による単純ニ択を仕掛ける戦法が有効だ。ためらわずにニ択を仕掛けるようにしよう。避け投げ抜けがうまい相手には、回転系の技を交ぜていってもいい。

エルボースタンプの後は大ダウン攻撃ではなく、起こした方がより大きなダメージを与えるチャンスとなる。

起こした後は、積極的に投げを狙って構わない。どうしても暴れて対処してくる相手には打撃を使おう。

壁際で起こした場合はどうする？

ダウンした相手の後ろに壁がある状況でデビルリバースクローを決めると、相手は壁にぶつかって壁やられ(P018参照)になる。この場合、相手はよろけ回復を行なう必要が無いため、タイミングを見計らってジェフリーの攻撃を回避することが可能。まずは、その事柄に注意しておこう。このときの理想的な選択肢はキャッチ投げなのだが、ジャフリーはキャッチ投げを持っていないため、通常時の起こしと同様に上段投げとエルボースタンプで二択を迫るか、または回転系のトルネードハンマーで攻めるしかない。

相手の後ろに壁があるときは、起こし後、相手が壁やられになる(レバーのマークが出ない)ので注意。

だが、余計にプレッシャーをを与えている部分もあるので、より積極的に二択を狙っていくといいかも。

黄色く光ったらエルボースタンプ確定！

避け対策として使用する全回転系の打撃、トルネードハンマーは、上段攻撃ながら非常に優れた技といえる。ガードされてもその硬化差は−2、ノーマルヒットだと+6、カウンターヒットの場合は+14フレームもの有利な硬化差が生じる。この数字を見て気付く人も少なくないと思うが、たとえガードされても確定反撃を受けないばかりか、カウンターヒットしたときは何とエルボースタンプが確定！　連続ヒットするのだ！　そのため、ヒット確認は必須事項となる。

避け対策に出したトルネードハンマーが黄色い光を放ってカウンターヒット！

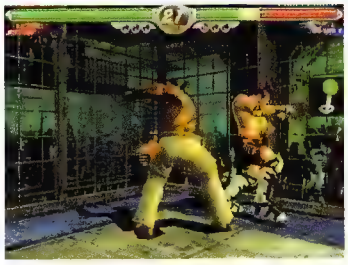
カウンターヒット時は、何とエルボースタンプが確定！　チャンスを逃すな！

壁付近での出来事はすべて覚えておこう

壁際に追い込んだときに最も使える技となるのが、下段攻撃のダッキングロー(←+Ⓚ+Ⓖ)。通常はカウンターヒットでもダウンを奪えないが、この技がヒットして相手が壁にぶつかると、何と壁よろけが発生するのだ。そして、よろけさせた後にニープッシュなどの攻撃発生が早い技を出せば、ほぼ確実にヒットさせることができる。相手としても、ジェフリーに対してはなかなかしゃがみガードをすることができないので、壁際ではダッキングローが面白いように決まるはずだ。

では、逆に壁際へ追い込まれた場合だが、このときはひたすらガードを固めてバックスロー(→+Ⓟ+Ⓖ)のチャンスを待つ。見事にバックスローで投げられれば、相手を壁にぶつけて壁よろけ(P018参照)を誘発することができるのだ。相手は回復が可能だが、エルボースタンプやダッシュエルボーといったある程度発生の早い打撃ならほぼ確実に決まる。これらの打撃をガードできるほど回復が早い相手に対しては、直接上段投げを狙うことが有効なので覚えておこう。

基本的にダウンを奪えず、カウンターヒットしても+フレームの硬化差しか生じないダッキングローも、相手を壁際に追い詰めた状況であれば強力な技に化ける。



バックスローで壁よろけにした後は、壁との距離が遠いほど有利な状況に。自分と壁の位置関係を考えて、打撃と投げを使い分けられるようになるのが理想的。

壁を利用したボディーリフトは強力

壁が両者の側面にあり、なおかつ相手が壁に対して腹を向けているときにボディーリフト(→+Ⓟ+Ⓖ)を決めると、相手が壁にぶつかるようになる。受け身でダメージを軽減されることが無いので、その威力は通常時とは別物。壁にぶつけた後に追い打ちも可能なので、体力ゲージの半分近いダメージを与えられる。

この状態でボディーリフトを決めると、相手を壁に投げ付けることができる。

投げ付けたら1、2、アッパーが安定。壁にぶつかった相手が仰向けになっていれば、ダウン攻撃が確定する。

反撃に使用する技について

ジェフリーは立ちⓅの攻撃発生が13フレームと遅く、その次に早いのが14フレームのニープッシュとなっているため、よほど大きな硬化差がない限り大技を決めることはできない。しかし、上段、下段共に豊富な投げ技が備わっているため、確定反撃として決まる打撃技が少なくても、十分なダメージを相手に与えることができる。

ダッシュエルボーやケンカアッパーといったレバーを同じ方向へ2回入力する技は硬化差と発生が同じだとしても決まりづらい。相手の技をガードしたときに先行入力で、最後のレバーとボタンがキッチリ同時に押されていれば、確定で決められるぞ。

硬化差	反撃技(立ち)	反撃技(しゃがみ)	備考
8	各種立ち投げ	各種しゃがみ投げ	豊富な投げ技を使い分けて確定で投げられるようになろう。
9	———	———	
10	———	———	
11	———	———	
12	———	———	
13	立ちⓅ	しゃがみⓅ	確定反撃技は立ちⓅとしゃがみⓅ。ヒット後は投げをメインに二択を迫ろう。
14	ニープッシュ	ニープッシュ	ニープッシュ=ニーハンマーが確定反撃技に。リーチが短いので注意しておくこと。
15〜	エルボースタンプ	エルボースタンプ	距離が遠い場合は硬化差が+16フレーム必要なので注意しておくこと。
16	ダッシュエルボー※	ダッシュエルボー※	コマンドの入力作業上、確定で決めるのは難しい。
17	ニーアタック	ニーアタック	基本的にここまでは投げ技をメインに使うのが理想。ここからニーアタックで。
18	ダブルハンマーダウン	ダブルハンマーダウン	合計40のダメージを与えることができるので、確実に決められるならばオススメ。
19	ヘッドアタック	ヘッドアタック	ヘッドアタック後にコンボを決めるならば、これ以上の確定反撃技は存在しない。
20	ケンカアッパー※	ケンカアッパー※	ニーアタックでもいいが、より高く浮かせられるので反応ができたらこちらで。
21	ミドルヘルスタップ	ミドルヘルスタップ	ミドルヘルスタップヒット後、下段投げとダッシュエルボーアッパーが確定。
23〜	メガトンフィストドロップ	メガトンフィストドロップ	ヒット後は下段投げが確定。しゃがみ状態からでも出すことが可能。

※コマンドの関係上、発生が1フレーム遅くなることが多い

全13キャラクター・ワンポイント攻略

どんなキャラが相手でも、ニーアタックと投げ技の二択は強力！　強いていえば当て身技を持ったキャラがライバルだが、そんなときはヘッドアタックが炸裂！

アキラ戦 ONE POINT

躍歩頂肘をガードした後はまだいいが、裡門頂肘をガードした後にニーアタックを狙うのは禁止事項。立ちⓅでカウンターを奪われるほか、避けからの鉄山靠をくらう恐れもあるので注意。裡門頂肘ガード後はニープッシュで代用しよう。受け身後に白虎双掌打で暴れる相手にはカウンタートーキックが狙い目。

ジャッキー戦 ONE POINT

エルボーバックナックル、ビート&バックナックルはしゃがんでかわし、スキにニーアタックを決めていきたいところ。空中コンボで立ちⓅ→ニーアタックを決めることができる。また、スラントバックナックルはガード後下段投げが確定。この二つの大事なチャンスに、見逃すことなく反撃できるようにしておこう。

サラ戦 ONE POINT

中間距離で闘われると、かなり分が悪い相手。かといって、接近戦に持ち込んでも有利というわけではない。立ちⓅや肘などの連係を使われると、なかなか割り込むことができない。そのため、接近戦では避けを多用して一発技のニーアタックを狙う。浮かせたら立ちⓅ→ヘッドアタックでゲージ半分ゲットだ！

ラウ戦 ONE POINT

肘をガード後、鳳凰槍掌をしゃがんでかわしてから出す感じで、やや遅めのタイミングでニーアタックを出すと、自動的に避け対策としてヒットすることがある。マスターしておくといいぞ。また、燕陣旋風脚を使ってくることが多いので、常にそれを想定して闘い、ガードしたら背後上段投げを決めてやろう。

パイ戦 ONE POINT

対パイ戦は、基本的に受けのスタイルで闘う。しゃがみⓅをガードさせて燕青虎双破などの技を誘い出し、確定反撃を確実に決めて体力を奪うといった展開が多くなるだろう。立ちⓅの発生が11フレームなので、できるだけ投げ技以上の確定反撃を受けない技を使い、余計なダメージはくらわないようにしたい。

ウルフ戦 ONE POINT

ウルフのしゃがみⓀは、カウンターヒットでくらった後も五分の状況。ここでウルフ側がしゃがみⓅよりも発生の遅い技を狙ってきたら、ニープッシュを出しておけばつぶすことが可能になっているので覚えておこう。ちなみにノーマルヒット時は完全有利。ニーアタックと上段投げを積極的に狙おう。

ジェフリー戦 ONE POINT

基本的にとる行動が全く一緒の同キャラ戦。どちらが先に主導権を握れるかがキーポイントとなってくる。ニーアタックガード後にあえてトルネードハンマーを狙ってみたり、背中側にしか避けることができないキリングトーキックハンマーを使ってみるなど、発想豊かな攻撃を仕掛けることが勝利につながるだろう。

カゲ戦 ONE POINT

中間距離ではしゃがみガードを多めにしておけば、烈掌螺旋撃と龍尾閃に対応が可能。龍尾閃をガードした際は、背後下段投げを決めて大ダメージを与えよう。近距離戦は、こちらが肘をガードしても立ちⓅを出してくる場合が多いので、しゃがみⓅを多用しても構わない。ただし、葉隠閃刃には気を付けておくこと。

シュン戦 ONE POINT

対シュン戦は、ニーアタックを封印して闘うのが基本。向側後避払手で簡単に迎撃され、コンボを決められがちなので注意しておこう。向側後避払手を読んだ場合は、スカして硬化中にエルボースタンプを決めるのが理想的。しゃがみⓀはノーマルヒットでも下段投げが確定反撃になるので確実に対処しよう。

リオン戦 ONE POINT

有利な場面でトルネードハンマーやニーアタック、または投げ技を狙っても、確定反撃でない限り流星勾手撃でさばかれてコンボを決められる恐れがある。そのため、対リオン戦はミドルヘルスタップやヘッドアタックと投げの二択を迫ること。穿弓腿、後掃腿は下段投げが確定だが、ニーアタックで確実に反撃したい。

アオイ戦 ONE POINT

旋桜、連突絹車、横周肘当てを見たら、寸止めを読んでニーアタック。アオイが寸止めからの連係を狙ってくれば、体力ゲージの半分を奪える。目の前で天地陰陽を見たときはヘッドクラッシュ(←↓↘Ⓟ+Ⓖ→Ⓟ+Ⓖ←or→Ⓟ+Ⓖ)を入力。アオイが流水で移動すれはアームブリーカー(敵の横←↓↘or→←Ⓟ+Ⓖ)になる可能性大だ。

レイ・フェイ戦 ONE POINT

近、中間距離ではダッキングローが強力な武器になる。ガードされてもしゃがみⓅしか確定反撃が無いので、多めに使っていくといいぞ。跨虎式中の技や蝴蝶壁といったさばき技を出してきそうな場面では、ヘッドアタックが有効。ヒットしたら足位置によって最も痛いコンボを決められるようにしておこう。

ベネッサ戦 ONE POINT

攻撃発生10フレームのカットアッパーの存在が、ジェフリーをとことん苦しめる。その驚異的な強さは、しゃがみⓅがカウンターヒットしたとしても、続けてニーアタックを出すとつぶされてしまうほど。対ベネッサ戦は、カットアッパー後の連係を読んで大きな技を狙うといった、大味な闘い方になってしまうだろう。

※**文中のコマンド**……アキラ：躍歩頂肘(←↓↘Ⓟ)／裡門頂肘(←↓↘Ⓟ)／鉄山靠(→↓↘Ⓟ+Ⓚ)／白虎双掌打(↓↘→Ⓟ)　ジャッキー：エルボーバックナックル(←ⓅⓅ)／ビート&バックナックル(Ⓟ+ⓀⓅ)／スラントバックナックル(←Ⓟ)　ラウ：鳳凰槍掌(←ⓅⓅ)／燕陣旋風脚(←Ⓚ+Ⓖ)　パイ：燕青虎双破(↓↘Ⓟ)　カゲ：烈掌螺旋撃(ⓅⓅ→Ⓟ)／龍尾閃(←→Ⓚ+Ⓖ)／葉隠閃刃(避け中Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)　シュン：向側後避払手(←or→Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ)　リオン：流星勾手撃(←↓↘Ⓟ)／穿弓腿(←Ⓚ)／後掃腿(↓↙Ⓚ+Ⓖ)　アオイ：旋桜(←ⓅⓅ)／連突絹車(ⓅⓅ←ⓅⓅ)／横周肘当て(←Ⓟ+ⓀⓅ)／天地陰陽(→Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)／流水(天地陰陽中←or→)　レイ・フェイ：蝴蝶壁(←↓↙Ⓟ+Ⓚ)　ベネッサ：カットアッパー(→Ⓟ)

連続技　●足位置を判断できればダメージ効率が上がってくるぞ

Combo① : ニーアタック（⇨Ⓚ）→ストレートナックル（➡Ⓟ）→ヘッドアタック（⇦⇘Ⓟ＋Ⓚ）→ボディープレス（敵ダウン時⇧Ⓟ）

	アオイ	バイ	サラ	ベネッサ	シュン	リオン	レイ・フェイ	カゲ	ラウ	ジャッキー	アキラ	ウルフ	ジェフリー
立カウンター													
屈カウンター													
立ノーマル													

Combo② : ニーアタック（⇨Ⓚ）→ローナックル（⇩Ⓟ）→ダッシュエルボーアッパー（⇨⇨ⓅⓅ）

条件	アオイ	バイ	サラ	ベネッサ	シュン	リオン	レイ・フェイ	カゲ	ラウ	ジャッキー	アキラ	ウルフ	ジェフリー
立カウンター													
屈カウンター													
立ノーマル													

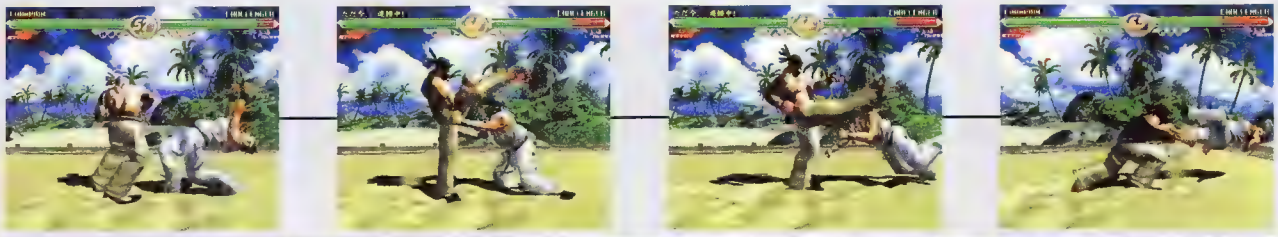
Combo③ : ニーアタック（⇨Ⓚ）→ダッシュエルボーアッパー（⇨⇨ⓅⓅ）

条件	アオイ	バイ	サラ	ベネッサ	シュン	リオン	レイ・フェイ	カゲ	ラウ	ジャッキー	アキラ	ウルフ	ジェフリー
立カウンター													
屈カウンター													
立ノーマル													

Combo④ : ダブルアッパー（⇧ⓅⓅ）→ダッシュエルボーアッパー（⇨⇨ⓅⓅ）

条件	アオイ	バイ	サラ	ベネッサ	シュン	リオン	レイ・フェイ	カゲ	ラウ	ジャッキー	アキラ	ウルフ	ジェフリー
立カウンター													
屈カウンター													
立ノーマル													

Combo⑤ : ケンカフック（⇦⇨Ⓟ）→キリングトーキックハンマー（ⓀⓀⓅ）



	アオイ	バイ	サラ	ベネッサ	シュン	リオン	レイ・フェイ	カゲ	ラウ	ジャッキー	アキラ	ウルフ	ジェフリー
立カウンター													
屈カウンター													
立ノーマル													

Combo⑥ : ヘッドアタック（⇦⇨Ⓟ＋Ⓚ）→ローナックル（⇩Ⓟ）→ヘッドアタック（⇦⇨Ⓟ＋Ⓚ）

条件	アオイ	バイ	サラ	ベネッサ	シュン	リオン	レイ・フェイ	カゲ	ラウ	ジャッキー	アキラ	ウルフ	ジェフリー
立カウンター													
屈カウンター													
立ノーマル													

Combo⑦ : ヘビィニーストライク（スレットスタンス中Ⓟガード時⇨Ⓟ＋Ⓖ）→ヒールアックス（⇦⇘Ⓚ）

条件	アオイ	バイ	サラ	ベネッサ	シュン	リオン	レイ・フェイ	カゲ	ラウ	ジャッキー	アキラ	ウルフ	ジェフリー
立カウンター													
屈カウンター													
立ノーマル													

Combo⑧ : ボディーリフト（⇧Ⓟ＋Ⓖ）→1、2、アッパー（ⓅⓅⓅ）→ボディープレス（敵ダウン時⇧Ⓟ）

条件	アオイ	バイ	サラ	ベネッサ	シュン	リオン	レイ・フェイ	カゲ	ラウ	ジャッキー	アキラ	ウルフ	ジェフリー
立カウンター													
屈カウンター													
立ノーマル													

どんなコンボもゲージ3分の1強確定！

ジェフリーのコンボ始動技はどれもダメージが大きいため、さらにコンボを決めることで相手の体力ゲージをゴッソリと奪えるものが多いのが特徴。ニーアタック後に決まるコンボは、基本的にケンカアッパー後も同様。浮きはケンカアッパーの方が若干高いが、欲張ることなく決めるべきコンボを決めておこう。

ケンカフック後は、キリングトーキックハンマーが最もダメージを与えられるコンボ。ただ、壁際やリングアウトが狙える場合は、起こしてからニ択を迫るのがオススメだ。これはヘッドアタック始動のコンボも同様だ。

投げ技のボディーリフトを使った壁コンボは、決まれば100以上のダメージが確定。ただし、二人の位置関係が壁に対して平行。また、相手の足位置が壁に対して腹を向けている。といったように条件も厳しい。なお、壁に当たったとき、相手がうつぶせになると受け身が可能になるため、ダウン攻撃が確定しないので注意しよう。

とにかくジェフリーのコンボは破壊力が魅力。相手の行動を読んで、コンボ始動技をバシバシ決めていこう

Kage Maru

影丸

十文字構えを活かした戦術＝接近戦こそが生命線！

ダメージ効率が悪く感じるカゲだが、それは中間距離で闘った場合の話。積極的に相手の懐に入り、豊富な投げ技と十文字構えで相手を撲殺せよ！

Text:キャサ夫

避けて良し、さばいて良し、接近戦こそがカゲの間合い

カゲの力が最も活きるとき、それは接近戦である。避けを駆使して素早い動きで相手をほんろうし、カゲが備えた多種多彩にあるスキの小さい技で、小刻みに相手の体力を奪っていく。そして、相手が対処し切れず大技を繰り出してきたその瞬間に、大ダメージを与える。というのが、最も有効なカゲの戦法論だ。これをどこまで実践できるかが腕の見せどころとなる。

基本的に、接近戦時は肘打ち(⇨Ⓟ)を軸に考え、立ちorしゃがみⓅがヒットした場合は、肘打ちと投げ技で直接二択を迫るのが理想。風閃刃(⇦Ⓟ)や旋蹴り(⇩Ⓚ+Ⓖ)といった技は、実はリスキーな技。相手のしゃがみⓅガード後など、圧倒的ではないが自分が優位な立場のときに使うもの、と捉えておこう。

まず、肘打ち後の選択肢を説明する前に、肘打ちはカウンターヒット時以外は有利にならず、ノーマルヒット時でもしゃがみⓅを打ち合えば相打ちになってしまう、五分の状況だということを頭に入れておいてもらいたい。

肘打ちはある意味で生命線。十文字構えを使うことで、より選択肢が増えることはいうまでもない！　出し惜しみをするとそれが逆に敗因につながってしまう場合も……。

このため、ガードorヒットしたときに採れる選択肢は同様のものになるのだが、ヒット時は相手側の行動が異なる場合が多いので、ここではガード時のみを説明しよう。

肘打ち後は基本的に、立ちガード、避け投げ抜け、十文字構え(※肘打ち後ガードorヒット確認は不可能)の三つの選択肢があり、全回転系の技を持つキャラには立ちガード、Ⓟ系の技を頻繁に使うキャラには十文字構え(⇨Ⓟ押しっぱなし)に移行して水月砲(十文字構え中Ⓟ+Ⓚ)でさばくなど、相手に応じて使用頻度に差を付ければより効果的だ。避け投げ抜けを選択して、打撃を見事に避けた場合は、避けた技にもよるが硬化が大きければ投げ技、小さければ烈掌螺旋撃(ⓅⓅ⇦Ⓟ)を決め、できるだけ優位な展開に運べるようにするのが理想的。

なお、重量級相手には、ヒザをつぶせる立ちⓅという選択肢も忘れずに使っていこう。

Ⓟ系の技を多用する相手には、積極的に十文字構えの水月砲を使え！

重量級に対しては立ちⓅが有効。そのまま烈掌螺旋撃へ展開させるのもⒾ。

十文字構えはこう使え！

肘打ち→十文字構えは常とう手段。水月砲で上、中段のⓅ系の打撃をさばき、ダウンしたら裏水車(⇦Ⓚ+Ⓖ)で追い打ちが確定。対処法を知らないで肘打ちをガードしても手を出さなかったり、しゃがみⓅで応戦する相手が多いはず。そこで、一つ先の選択肢として飛猿(十文字中Ⓚ+Ⓖ)と兜割り(十文字走り中Ⓚ)を使ってみよう。飛猿はしゃがみⓅをはじめ、大抵の下段攻撃をつぶし、ヒットすれば裏水車で追い打ち可能。兜割りは中段のガード崩し技。ガード崩し後、圧倒的有利ではないが、十文字構え中に出せる技にキャンセルをかけられるので、立ちガード相手に最適だ。

飛猿ヒット後、Ⓖボタンで構えを解いて裏水車が確定。大ダメージを負わせることが可能。

ダッシュコマンドを入力して「ゆくぞ！」の掛け声と同時に技を出し、この瞬間にⓀボタンで兜割りへ派生。

懐に入るまでの過程が大切な中間距離戦

ミドルキックが届くくらいの距離では、龍尾閃(⇦⇦Ⓚ+Ⓖ)と岩暫破(⇩⇦Ⓟ)、落閃刃(⇨Ⓟ+Ⓚ)などリーチの長い技を使うのが基本。しかし、どれも単発ではダメージが小さい。接近戦へ持ち込むために烈掌螺旋撃、螺旋(⇦Ⓟ)を使おう。ただし、螺旋部分を「ガードさせる」ことが必須。この二つは、螺旋部分をガードされてもヒットしても、+1／2(正位置／ハの字)フレーム有利。しゃがみⓅを出せば避け以外では対処されないので、最も手堅い選択肢だ。相手のしゃがみⓅを読んだら、正位置なら肘打ち、ハの字なら旋風刃(⇩Ⓟ+Ⓚ)でつぶせる。ただし、ハの字のときに旋風刃でしゃがみⓅをつぶすと硬化カウンターとなり、裏水車はつながらない。螺旋後はこれらの連係を基に、投げ技や裏蹴り(ⓅⓅ⇦ⓅⓀ)なども選択肢に加えると、より相手をほんろうできる。

中間距離では岩暫破が意外に有効。ガードされても確定反撃技は無いので、避け投げ抜けなどで対処しよう。

龍尾閃は、カウンターヒット以外ダウンしないが、裏手刀(敵が背後でⓅ)やARMで、相手の反撃に対処可能。

螺旋がヒットしてもガードしても、硬直差は全く同じ。

螺旋でハの字になったら、旋風刃を出せば、しゃがみⓅをつぶすことができる。

ガードされても五分の円月蹴りを使おう

円月蹴り(⇩Ⓚ+Ⓖ)は距離に応じてリーチが変化するため、中間距離でも使える優れた技。ヒットで大ダメージ、ガードされても五分。接近戦に持ち込みたいときに、意表を突いて使ってみよう。しゃがみⓅで追い打ち後、足が正位置なら影刃(⇨⇩⇦Ⓟ)、ハの字なら螺旋裏蹴りのコンボが中量級まで決まるぞ。

円月蹴りをガードされた場合には、しゃがみⓅと避け投げ抜け(裏隠閃刃)、避け中Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ(強気の投げ狙い)といった行動が有効。

ダウンにまつわる出来事を把握していこう

受け身に対する攻めと守り

風閃刃や旋蹴り(↓Ⓚ+Ⓖ)、弧延落(⇨Ⓟ+Ⓖ)後の空中コンボなど、ダウンを奪った後に受け身を取られる場面は数多い。そこでカゲ側はその場、または横転受け身に対する攻め方をしっかりと覚えておく必要がある。基本的に受け身に対する攻めは、風閃刃と旋蹴り、投げ技狙いの三つ。これらの技を順次使い分けることで、避けやしゃがみガードを崩すことができる。

ただし、受け身後に相手が必ず守りに撤するとは限らない。受け身を取ってすぐさま打撃を放ってくる場合も多いだろう。その場合、投げ技はもちろん、攻撃発生の遅い風閃刃などは、特にカウンターでつぶされる恐れがあるので注意しておくこと。

では、逆に自分が受け身を取った場合は何をすればいいのか？ 基本的には防戦一方のため、避け投げ抜けが最良の選択肢。カゲならではの暴れ技としては、攻撃発生の早い岩誓破と、浮身膝蹴り(↓⇨Ⓚ)の二つの技がオススメ。いずれもしゃがみ状態になる受け身後ならば、レバーをコマンドの最後の部分に入力してボタンを連打しておくと、最速で出すことができるぞ。

相手キャラによっては、受け身後に立ちガードという選択肢も踏まえておこう。

受け身を取らない相手には、踵落とし(敵ダウン中⇖Ⓚ)を必ず決めて、受け身を取らせるようにする。

受け身を取って暴れる場合、相手の腹側に横転してから技を出すようにすれば、岩誓破と浮身膝蹴りヒット時にコンボが決められるぞ。

起き上がりに対する攻めと守り

ダウンした相手の起き上がりを攻めるとき、ダウンを奪った技によって、攻め方が異なる。具体的に説明すると、相手があお向けかうつ伏せ、また、カゲ側に足があるか頭があるか、という状況の違いで相手の起き上がり攻撃のモーションが違う。それに応じて、カゲ側も攻め方を変える必要があるのだ。

最も一般的なのが、あお向けで足がカゲ側にある場合の起き攻め。このときは、上段起き上がり攻撃を読んだら立ちガード、下段起き上がり攻撃を読んだ場合は円月蹴りでつぶすといった単純な攻めでいい。次に、投げ技後に多い、あお向けで足がカゲ側にある場合。このときも、円月蹴りを使ったオーソドックスな攻めで問題は無いが、大ダメージを望むならば螺旋で間合いを詰めて、十文字構えに移行。上段起き上がり攻撃を読んだら地龍(十文字構え中Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)で当て身し、下段起き上がり攻撃を読んだら飛猿で迎撃するのが理想的な選択。逆に、起き上がりを攻められたときは、起き上がり蹴りを最速で出そう。そうすればガードされた場合でも、確定反撃技を決められる恐れがないので、受け身後同様の暴れ技も通用するぞ。

ダウン時この状況ならば、地龍で上段起き上がり蹴りを当て身可能。

当て身成功後は、最も痛い円月蹴りでコンボを決めよう。

あお向けダウン時は、積極的に円月蹴りを狙っても構わない。ごくまれに、上段起き上がり蹴りもつぶすことがあるぞ。

リングアウト狙いだけがカゲではない！ カゲならではの壁を使った攻防も！

カゲには、壁を利用した戦術が実に豊富に用意されている。相手を壁際に追い込んだ際、中段の肘打ちやミドルキックと下段の龍尾閃で二択を迫るだけで、相手を窮地に立たせられるといってもいい。

肘打ちは「カウンターヒット」ならば、壁にぶつかったときによろめくが、ノーマルヒットではレバーのマークが出現せず、確定で決められる技がない。

しかし、ミドルキックか龍尾閃は「ノーマルヒット」させて相手が壁にぶつかると、よろめかせることができ、よろめき回復が少しでも遅れると連係がガードできず浮いてしまう。そして、浮いた後はコンボが確定するため、大ダメージを与えることができるのだ。

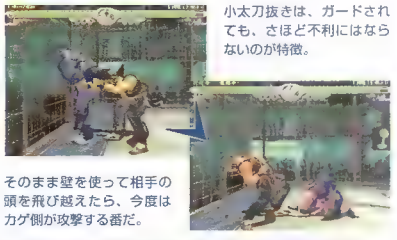
では、具体的によろめかせた後、何をすればいいのか？ ミドルキックならば落閃刃。ヒットして壁にぶつかり、ダウンするころに裏水車で追い打ちするのがオススメだ。龍尾閃の場合は、断ち手刃(敵背後Ⓟ+Ⓚ)。相手が浮いたところに、散弾螺旋裏蹴りがコンボが決まるぞ。

壁際では、肘打ちカウンターorミドルキックがノーマルヒットすると、よろめきが確定する。

龍尾閃も同様。ノーマルヒットでよろめき確定。回復が早い相手には、再び打撃か投げで二択を仕掛けよう。

壁際に追い込まれても冷静に対処

カゲは壁に追い詰められた場合にも強い。振り向き技で、技をさばく性質のある小太刀抜き(⇦Ⓚ)。この技で振り向き、壁を正面にしたら開門後推(自分が壁向き⇨Ⓟ+Ⓚ)で壁際から脱出。開門後推はガード崩し技なので、成功すればイッキに立場が逆転するぞ。



小太刀抜きは、ガードされても、さほど不利にはならないのが特徴。

そのまま壁を使って相手の頭を飛び越えたら、今度はカゲ側が攻撃する番だ。

反撃に使用する技について

攻撃発生12フレームの立ちⓅから、烈掌螺旋撃へと派生できる時点で優遇されているカゲの反撃技。反撃技に使える技は、どれも比較的ダメージが高く、攻撃発生も早い。それに加え、立ち、しゃがみ状態ともに決められる反撃技が充実しているため、どんな技にも対処できるのが特徴だ。仮に、すべての確定反撃技を熟知し、的確に使いこなすことができるとすれば、これほど強くなるキャラはいないといっても過言ではないだろう。強いていうならば、いわゆるヒザ系の技が無いところがカゲ唯一の欠点かもしれない。
(いや、必要無いです。担当者談)

発生	反撃技(立ち)	反撃技(しゃがみ)	備考
8～	上段投げ	――	相手のガードした技の距離にもよるが、四種類ある豊富な投げ技を決めよう。
12～	弾拳(➡Ⓟ)	――	立ちⓅが確定する場面では烈掌螺旋撃までが連続ヒット確定。
14	肘打ち	浮身膝蹴り	しゃがみ状態で遠距離の場合は浮身膝蹴りが当たらないので注意。
15	影刃	影刃	影刃は奈落落とし(⇨↓⇘Ⓟ+Ⓚ)まで必ず派生させることを忘れずに。
16～	旋蹴り	旋蹴り	距離に応じて落閃刃返し(⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓟ+Ⓚ)を代用しても問題無し。
19	小太刀抜き	――	小太刀抜きからの派生が魅力的だが、大技を決めるべき。
20	旋風蹴り※	旋風蹴り※	確定反撃技としては決まるが、ほかに決めるべき技はあるだろう。
21～	幻葉(⇦Ⓚ+Ⓖ)	――	幻葉のダメージは高いが、それならば影刃奈落落としを決めるべき。
23～	風閃刃	風閃刃	空中コンボを決めることができるので、確実に決められるならば風閃刃で。

※コマンドの関係上、発生が1フレーム遅くなることが多い

全13キャラクター・ワンポイント攻略

他キャラと比べて苦手な相手が少ないカゲ。欠点を強いていうならば、体重がやや軽いことと、全回転系の技によって素早い動きを活かすことができないことか……。

アキラ戦 ONE POINT

裡門頂肘や躍歩頂肘、猛虎硬爬山といったⓅ系の技が多いため、肘打ち後に十文字構えの水月砲が有効。ただし、肘打ち直後に馬歩衝靠や捜下崩捶を出してきた場合は、カウンターを奪われるので多用は禁物。頼りになる風閃刃も発生が遅く、カウンターを奪われやすいので、二択を仕掛けられる場面以外は使用禁止。

ジャッキー戦 ONE POINT

エルボーバックナックル、ビート&バックナックルをしゃがんでスカして、浮身膝蹴りを相手の硬化中に決められるようになれば、かなりラクに闘うことができる。ニーキックを備えているため、肘打ち後は十文字構えを少なめにして闘うように。接近戦ではⓅ始動の技を多用する傾向が強いので、風閃刃が意外に有効だ。

サラ戦 ONE POINT

中間距離は分が悪いので、できるだけ接近戦に持ち込むこと。エルボーをガードしたら、すかさず浮霞(⇦⇩Ⓟ十Ⓖ)を入力。サイドチョップをスカし、一瞬で投げることができる。独特の構え、フラミンゴは基本的に腹側へ避けて葉隠閃刃だが、フラミンゴ後の攻撃をしゃがんでスカし、浮身膝蹴りも大ダメージ奪取の可能性大。

ラウ戦 ONE POINT

ラウンド開始と同時に螺旋で、ラウの行動をつぶせることが多い。対戦中はしゃがみⓅを少なめに。全回転系の打撃技はハイリスクなため、肘に対して肘と投げを狙ってくる傾向あり。そのことから、肘打ち後は水月砲を比較的多めに使うと有効。斜下掌の連係が意外にきついが、背転脚をくらった場合は立ちⓅで確定反撃。

バイ戦 ONE POINT

直線系の打撃技が連係に多く含まれているため、接近戦時は立ちⓅガードorヒット後に避けを多用していく。避け中は投げ抜けを捨てて、硬化中に影刃を入れるのが理想的。中間距離では、岩暫破が有効。岩暫破が決まった場合は、的確にコンボを決められるように。しゃがみガードは捨てた感じで闘うのがポイント。

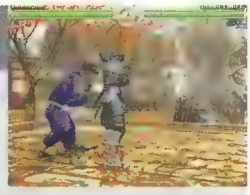
ウルフ戦 ONE POINT

近距離戦時は肘打ちをメインに使い、ガードされたら立ちⓅ(烈掌螺旋撃を含む)と、後ろダッシュ避け(腹側)投げ抜けを多用。烈掌螺旋撃後はしゃがみⓅを使わず、肘と旋風刃で的確な攻撃を仕掛け、螺旋がヒットした場合は積極的に投げを狙ってみよう。起き攻めに円月蹴りは、当て身される可能性があるので要注意。

ジェフリー戦 ONE POINT

基本的には対ウルフ戦同様、肘をメインにした闘い方をするのが有効。だが、ジェフリーに対してはしゃがみⓅも多用してOK。あえてジェフリー側に攻める切っ掛けを作ってやり、後ろダッシュ避け(腹側)投げ抜けで対応できれば理想的。十文字構えは起き上がり攻め時の地龍狙い以外、一切使わなくてもいい。

カゲ戦 ONE POINT



肘打ちガード後に、風閃刃と旋蹴りを使い分ければ、いずれも水月砲をつぶすことができるので有効だが、逆もまたしかり。烈掌螺旋撃をガード、またはくらった後は、後ろダッシュで肘と旋風刃をスカして投げられればベスト。対戦中は避けを少なめにして闘うのが、意外に効果的となる同キャラ戦だ。

シュン戦 ONE POINT

避けは少なめに闘い、接近戦時はたとえ不利な場面でも、立ちⓅと肘打ちを多めに使うこと。それが功を奏して、カウンターを取れることも多い。向側後避払手に対しては、スカして岩暫破を必ず決められるようにしておくこと。酔いを覚ますことができると同時に、正位置ならば空中コンボも決められる。

リオン戦 ONE POINT

リオンのしゃがみⓅは届くが、カゲのしゃがみⓅが届かないという現象が多々ある。そのため、しゃがみⓅは少なめにして肘打ちをメインに闘う。肘の返しに肘と投げを狙ってくる傾向が強いので、水月砲も有効。盤肘連環手ガード後は、確実に烈掌螺旋撃で反撃。七星天分肘を投げ抜けたら、葉呀龍(⇨⇨Ⓚ十Ⓖ)が確定反撃。

アオイ戦 ONE POINT

旋桜や連突絹車、横周肘当てといった、最後に肘部分をキャンセルできる技に対し、寸止めを読んで積極的に投げと烈掌螺旋撃、旋蹴りなどを狙っていくことがオススメ。また、両止の崩れダウンから雲蹴りというコンボがあるが、ここで素直に受け身を取って浮身膝蹴りを出すと、カウンターを奪いやすいので狙っていこう。

レイ・フェイ戦 ONE POINT

跨虎式に対しては積極的に水車蹴り(⇨Ⓚ十Ⓖ)で対応。崩捶掌壁ガード後は、その後の連係を後ろダッシュでかわすようにし、硬化中に旋蹴りが反撃で決まるように努力しよう。中間距離では、龍尾閃を先端部分が当たる感じで使うと有効。この距離ならば、ガードされた場合でも何も確定反撃を受けることは無いぞ。

ベネッサ戦 ONE POINT

パーリングコンビネーションの一発目をガードできた場合は、対ジャッキーのエルボーバックナックル同様、しゃがんでかわし、硬化中に浮身膝蹴りが決められるように練習しよう。ストッピングローに対しては龍尾閃、もしくは風閃刃が理想的な反撃技となるので、確実に反応して出せるようにしておきたい。

※**文中のコマンド**……アキラ:裡門頂肘(⇦⇦Ⓟ)／躍歩頂肘(⇦⇦Ⓟ)／猛虎硬爬山(⬇⇦Ⓟ)／馬歩衝靠(⬇⇦Ⓟ+Ⓚ)／捜下崩捶(⇩Ⓟ+Ⓚ)　ジャッキー:エルボーバックナックル(⇦ⓅⓅ)／ビート&バックナックル(Ⓟ+ⓀⓅ)／ニーキック(⇦Ⓚ)　サラ:エルボーサイドチョップ(⇦Ⓟ⇦Ⓟ)　ラウ:肘撃(⇦Ⓟ)／斜下掌(⇩Ⓟ)／連撃背転脚(⇩ⓅⓅ⇦Ⓚ)　ウルフ:キャプチュード、ドラゴンスクリュー(⇩Ⓟ+Ⓚ)　シュン:向側後避払手(⇦or⇨Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ)　リオン:盤肘(⇦Ⓟ)／盤肘連環手(⇦ⓅⓅ)／七星天分肘(⇦Ⓟ+Ⓖ)　アオイ:旋桜(⇩ⓅⓅ)／連突絹車(ⓅⓅ⇦ⓅⓅ)／横周肘当(⇦Ⓟ+ⓀⓅ)／両止(⇦⇩Ⓟ)／雲蹴り(⇩ⓀⓀ)　レイ・フェイ:崩捶掌壁(敵式中ⓅⓅ+Ⓚ)／パーリングコンビネーション(ディフェンシブスタイル中⇨ⓀⓅ)／ストッピングロー(⇩Ⓚ)

連続技　●コンボのメインはやっぱり弧延落で投げた後。これだけは覚えておこう！

Combo①：弧延落（⇦Ⓟ＋Ⓖ）→旋風刃（⇩Ⓟ＋Ⓚ）→弾拳（➡Ⓟ）→浮身膝蹴り（⬇⇨Ⓚ）→水車蹴り（⇩ⓀⒼ）

条件	アオイ	サラ	バイ	ベネッサ	リオン	レイ・フェイ	カゲ	シュン	ラウ	ジャッキー	アキラ	ウルフ	ジェフリー
立カウンター													
屈カウンター													
立ノーマル													

Combo②：弧延落（⇦Ⓟ＋Ⓖ）→浮身膝蹴り（⬇⇨Ⓚ）→旋風刃（⇩Ⓟ＋Ⓚ）→側弾重ねキャンセル（⇨ⓅⓀⒼ）→水車蹴り（⇩ⓀⒼ）

条件	アオイ	サラ	バイ	ベネッサ	リオン	レイ・フェイ	カゲ	シュン	ラウ	ジャッキー	アキラ	ウルフ	ジェフリー
立カウンター													
屈カウンター													
立ノーマル													

Combo③：弧延落（⇦Ⓟ＋Ⓖ）→浮身膝蹴り（⬇⇨Ⓚ）→弾拳（➡Ⓟ）→旋風刃（⇩Ⓟ＋Ⓚ）→水車蹴り（⇩ⓀⒼ）

条件	アオイ	サラ	バイ	ベネッサ	リオン	レイ・フェイ	カゲ	シュン	ラウ	ジャッキー	アキラ	ウルフ	ジェフリー
立カウンター													
屈カウンター													
立ノーマル													

Combo④：弧延落（⇦Ⓟ＋Ⓖ）→浮身膝蹴り（⬇⇨Ⓚ）→肘打ち（⇨Ⓟ）→水車蹴り（⇩ⓀⒼ）

条件	アオイ	サラ	バイ	ベネッサ	リオン	レイ・フェイ	カゲ	シュン	ラウ	ジャッキー	アキラ	ウルフ	ジェフリー
立カウンター													
屈カウンター													
立ノーマル													

Combo⑤：弧延落（⇦Ⓟ＋Ⓖ）→浮身膝蹴り（⬇⇨Ⓚ）→螺旋裏蹴り（⇦ⓅⓀ）→風刃裏水車（⇩Ⓟ＋ⓀⓀ）

条件	アオイ	サラ	バイ	ベネッサ	リオン	レイ・フェイ	カゲ	シュン	ラウ	ジャッキー	アキラ	ウルフ	ジェフリー
立カウンター													
屈カウンター													
立ノーマル													

Combo⑥：弧延落（⇦Ⓟ＋Ⓖ）→浮身膝蹴り（⬇⇨Ⓚ）→落刃返り（⇦⇦Ⓟ）→烈掌脚（ⓅⓅⓀ）

条件	アオイ	サラ	バイ	ベネッサ	リオン	レイ・フェイ	カゲ	シュン	ラウ	ジャッキー	アキラ	ウルフ	ジェフリー
立カウンター													
屈カウンター													
立ノーマル													

Combo⑦：弧延落（⇦Ⓟ＋Ⓖ）→浮身膝蹴り（⬇⇨Ⓚ）→弾拳（➡Ⓟ）→弾拳（➡Ⓟ）→斧旋連脚（⇨Ⓚ＋Ⓖ）→擂り蹴り（⇩Ⓚ）

条件	アオイ	サラ	バイ	ベネッサ	リオン	レイ・フェイ	カゲ	シュン	ラウ	ジャッキー	アキラ	ウルフ	ジェフリー
立カウンター													
屈カウンター													
立ノーマル													

Combo⑧：風閃刃（⇧Ⓟ）→弾拳（➡Ⓟ）→旋風刃（⇩Ⓟ＋Ⓚ）→影刃（⇨⇩⇧Ⓚ）

条件	アオイ	サラ	バイ	ベネッサ	リオン	レイ・フェイ	カゲ	シュン	ラウ	ジャッキー	アキラ	ウルフ	ジェフリー
立カウンター													
屈カウンター													
立ノーマル													

Combo⑨：風閃刃（⇧Ⓟ）→弾拳（➡Ⓟ）→弾拳（➡Ⓟ）→水車蹴り（⇩ⓀⒼ）　※：壁との距離、角度による。

条件	アオイ	サラ	バイ	ベネッサ	リオン	レイ・フェイ	カゲ	シュン	ラウ	ジャッキー	アキラ	ウルフ	ジェフリー
立カウンター												※	※
屈カウンター												※	※
立ノーマル												※	※

Combo⑩：風閃刃（⇧Ⓟ）→弾拳（➡Ⓟ）→風刃裏水車（⇩Ⓟ＋ⓀⓀ）

条件	アオイ	サラ	バイ	ベネッサ	リオン	レイ・フェイ	カゲ	シュン	ラウ	ジャッキー	アキラ	ウルフ	ジェフリー
立カウンター													
屈カウンター													
立ノーマル													

Combo⑪：岩暫破（⬇⇧Ⓟ）→弾拳（➡Ⓟ）→風刃裏水車（⇩Ⓟ＋ⓀⓀ）　※：壁との距離、角度による。

条件	アオイ	サラ	バイ	ベネッサ	リオン	レイ・フェイ	カゲ	シュン	ラウ	ジャッキー	アキラ	ウルフ	ジェフリー
立カウンター													
屈カウンター													
立ノーマル									※	※	※		

Combo⑫：岩暫破（⬇⇧Ⓟ）→落刃返り（⇦⇦Ⓟ）→葉重ねキャンセル（ⓅⓀⒼ）→風刃裏水車（⇩Ⓟ＋ⓀⓀ）

条件	アオイ	サラ	バイ	ベネッサ	リオン	レイ・フェイ	カゲ	シュン	ラウ	ジャッキー	アキラ	ウルフ	ジェフリー
立カウンター													
屈カウンター													
立ノーマル													

その場のダメージか、起き攻めを取るか？

上に紹介しているものは、基本的に最もダメージを与えることができるコンボだが、弧延落に関しては起き攻めと、対シュン戦での酔い覚ましを考慮したコンボも取りそろえてみたがいかがだろうか。

カゲの場合、最大ダメージを与えられるコンボの最後が、どうしても水車蹴りになってしまうものが多い。そのため、水車蹴りで決着が付けばいいが、付かなかった場合は、そのまま仕切り直しの状態になってしまうのが欠点。展開を考えて、どうしても起き攻めを重視したいというプレイヤーには、斧旋連脚を使ったコンボをオススメする。

風閃刃からのコンボの場合、足位置に関係無く安定したダメージを求めるならば、限定条件が設定されていない弾拳後の風刃裏水車コンボがオススメ。起き攻めと最大ダメージを考慮するならば、正位置なら最後に影刃を、ハの字なら水車蹴りのコンボを使うといいだろう。

岩暫破後のコンボの場合、上の表には入っていないが、安定を求めるならば烈掌脚がオススメ。最大ダメージを狙うならば、正位置限定の風刃裏水車を。ハの字を紹介している軽量級限定のコンボ以外は、風閃刃後に弾拳までしか決まらないので注意しよう。

表では紹介できなかったが、コンボを決める機会の多いカゲは、壁限定のコンボも多数持っている。壁際では、龍尾閃→断ち手刀（敵が背後Ⓟ＋Ⓚ）→散弾螺旋裏蹴りと、肘打ち（カウンター）→落閃刃→裏水車がある。チャンスがあったら狙ってみるといいぞ。

Shun Di

舜帝

基本は受けで、ここぞというときに怒涛の攻めを！

酒を8杯以上飲むまでが勝負。酒を飲むまでの過程、そして、酒を飲んだ後に強力な連係を使いこなすことができるかが勝敗へのカギ。

Text:キャサ夫

飲めば飲むほど強くなる！　～飲酒にまつわる話～

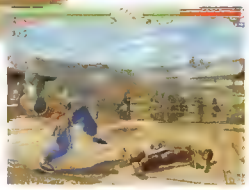
対戦する前に、シュンの特徴としてしっかりと把握しておいてもらいたいことが一つある。それは、酔拳には付き物の酒。酒を飲むことで出せるようになる技もあれば、技の威力が増加し、それによって硬化差が異なってくる技もある。そのため、まずは右の表で酒を何杯飲むと何が出せるようになるのかを把握しておくこと。また、下の表では同じ連係技でも飲酒杯数によって連続ヒットするようになったり、ガード不能技になったりする技を紹介している。

これらすべての知識を身に付けて、画面の左上（1P側でプレイ時）に表示されている飲酒杯数を確認しながら闘えるようになることがシュン使いへの第一歩。後は、その場面場面で起こる出来事に対して的確に対処していけるよう努力することが大切になる。

●飲酒杯数別 強力連係技一覧表

連続ヒットするようになる連係技		
10杯以上	涅槃連撃下腿	（横寝中）Ⓚ Ⓟ ↷ Ⓚ Ⓚ
17杯以上	連撃後下蹴腿	Ⓟ Ⓟ ↶ Ⓚ Ⓚ
ガード不能技になる連係技		
24杯以上	涅槃連撃下腿	（横寝中）Ⓚ Ⓟ ↶ Ⓚ Ⓚ
25杯以上	連撃後下蹴腿	Ⓟ Ⓟ ↶ Ⓚ Ⓚ
カウンターヒットでダウンを奪えるようになる技		
18杯以上	仰飲杯手	⇖Ⓟ
	向側後避払手	⇖or↙Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ Ⓟ

酒を飲むには上段投げの酔歩転身肘が手っ取り早い。4杯分を飲むことができるぞ。



こまめに飲むなら仰飲酒がオススメ。1杯分しか飲めないが、行動自体が素早い。

●飲酒杯数によって使えるようになる技

飲酒杯数	技名	コマンド
1杯以上	前旋掃腿	↓Ⓚ＋Ⓖ
5杯以上	背倒裏肘	（敵背後）Ⓟ＋Ⓖ
6杯以上	連撃下腿	Ⓟ Ⓟ ↶ Ⓚ
	連撃後下蹴腿	Ⓟ Ⓟ ↶ Ⓚ Ⓚ
	挑腕栽手	↓⇖⇨Ⓟ Ⓟ
	連前旋掃腿	↷Ⓚ＋Ⓖ Ⓚ
	転身繰鶏脚	⇦⇖Ⓟ＋Ⓖ
7杯以上	連環前旋掃腿	↷Ⓚ＋Ⓖ Ⓚ Ⓚ
8杯以上	仰飲仙手	⇖Ⓟ Ⓟ
	仰飲連環単脚	⇖Ⓟ Ⓟ Ⓚ
	騰空飛天砲	⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ
10杯以上	涅槃連撃腿	（横寝中）Ⓚ Ⓟ ↶ Ⓚ
	涅槃連撃下腿	（横寝中）Ⓚ Ⓟ ↶ Ⓚ Ⓚ
	豪杯旋舞	↓⇨⇖⇦or⇖⇨↓⇦Ⓟ＋Ⓖ
	鈎手顎砕蹴撃	（敵が背後）Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ Ⓟ Ⓟ※

※飲酒10杯以上でヒット投げに変化

接近戦時は攻めと受けをうまく使いこなせ！

シュンの接近戦は実に極端な戦術に分けられる。それは、立ちⓅを使ったときとしゃがみⓅを使ったときで、次に取れる行動が全く異なるということだ。

立ちⓅを使った場合は、仰飲杯手（⇖Ⓟ）や挑腕撩拳（↓⇖⇨Ⓟ）、単飛跳撃（Ⓚ＋Ⓖ）といった発生の早い中段技で、積極的にカウンターヒットを狙うことができる。

しかし、しゃがみⓅを使った場合は、しゃがみⓅがカウンターヒットしない限り、すべての連係が立ちⓅや肘などでつぶされてしまう。これは、そもそもシュンがしゃがみ状態からは発生の早い中段技を出すことができないことが理由の一つ。そのため、しゃがみⓅに対してしゃがみⓅで反撃してくる相手以外には、極論しゃがみⓅを使う必要が無いといえる。

と、このように立ちⓅからの連係は豊富だが、しゃがみⓅからの連係には限りがある。しかし、しゃがみⓅが全く使えないわけでもない。あえて不利な状況を作り出すきっかけとして使うのだ。その理由は、最大の武器である“向側後避（⇖or↓Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）”を活かすため。向側後避は主に確定反撃を受けない技をガードされたときに使うわけだが、しゃがみⓅがヒットした場合でも中段で反撃を試みようとする相手に対して、非常に有効な技となるので覚えておくといいだろう。

立ちⓅは連係の始動技。挑腕撩拳、仰飲杯手、上段投げなどを積極的に狙うのと有効だ。

しゃがみⓅがヒットしたので、中段技を狙ってみても……。

立ちⓅや肘系の技で簡単に連係をつぶされてしまうぞ。硬直差的には有利だが、不利と捉えておこう。

しゃがみⓅ後に暴れてくると分かっていれば、避けがベスト。

しゃがみⓅを当てた後の向側後避払手は選択肢の一つ。

張果老を積極的に使おう

通常状態からの側端仙蹴（⇨Ⓚ）は、ガードされても硬化差は＋6フレーム。つまり、ガードさせた後（張果老に移行）、中段技の側端仙蹴（張果老中Ⓚ）か下段つぶし＆半回転技の横掃仙撃（張果老中Ⓟ）を出せば、相手がどんな反撃をしようともすべてカウンターを奪えるのだ。そのため、相手はこの連係に対して、しゃがみガードか背中側への避けを選択してくるはず。これに対しシュンは、キャッチ投げの酔仙倒蹴掃撃（張果老中Ⓟ＋Ⓖ）と側端仙蹴で二択を仕掛けると有効だ。なお、側端仙蹴がしゃがみガードにヒットすると、相手がよろけるので、横掃仙撃を確定で決めておこう。

避けに対しては酔仙倒蹴掃撃が決まる。投げた後は横寝になるが、酒を飲むと起き上がり攻撃をくらうので注意。

相手の反撃はすべて側端仙蹴で迎撃可能。カウンターヒット、またはしゃがみガードにヒットすれば横掃仙撃が確定するぞ。

避け対策技、横掃撃の特徴

避けに対して投げを狙っても、シュンの投げはコマンド投げを含めて三種類しか無いため、抜けられる確率が高い。そこで全回転技の横掃撃(⇦Ⓟ)の出番。

横掃撃は、基本的にヒットしてもその後に確定で決められる技は無い。しかし、相手を後ろ向きにする効果があるので、上段投げと仰飲杯手などの中段技によるニ択を迫ると有効。相手が避けを使ってきそうな場面では積極的に狙っていきたい。

ちなみに、酒を5杯以上飲んだ状態で横掃撃がカウンターヒットした場合、技のダメージ自体が増えているため硬化差が変化し、後ろ向きの相手に仰飲杯手や挑腕撩拳を確定でヒットさせることができる。横掃撃がカウンターでヒットするシーンはなかなか見られないが、投げ抜け失敗の投げ空振りモーションや打撃での暴れに対してヒットすることもあるので、エフェクトが黄色く光ったときは狙ってみるといいぞ。

また、壁際で横掃撃がヒットし、その反動で相手が壁にぶつかったときは大チャンス。強制的に相手がよろけ状態となり、すぐに仰飲杯手を出せばほぼ確実に決まる。酒を8杯以上飲んでいれば仰飲連環単脚(⇩ⓅⓅⓀ)まで確定するので覚えておくといいだろう。

避けに対しては全回転技の横掃撃が有効。ヒットすれば背後を取ることができる。

酒を5杯以上飲んだ状態で、横掃撃がカウンターヒットした場合は、硬化差が大きく変化。

挑腕撩拳が確定し、空中コンボを決められるぞ。

実は使える連撃顎手

3連続で攻撃する上段技の連撃顎手(⇦Ⓟ~Ⓟ)。一発目の攻撃発生は11フレームと、シュンの技の中で最も早い。そのため確定反撃技として使えるのだが、飲酒数が増えたときは、この技をガードさせる目的で使ってみると意外な結果に結び付く。基本的にガードされると不利になる連撃顎手だが、飲酒が8杯以上ならガードされた後しゃがみⓅを出すことで相手の肘系の技をつぶすことができ、さらに25杯を超えると相手のしゃがみⓅをもつぶすことが可能になる。相手の技を誘い出すには最適なので覚えておくといい。

酒をたくさん飲むことで硬化差が小さくなる連撃顎手。8杯以上飲んでいれば、たとえガードされても……、

この通り、しゃがみⓅを出せば中段技に対してカウンターを取ることができるのだ。

壁際まで追い詰めたら狙う技は三つ！

壁際での攻防を得意とし、相手を追い詰めることができれば圧倒的有利になれるシュン。避けに対しては横掃撃、しゃがみガードに対しては単飛跳撃、立ちガードに対しては投げといった技が有効となる。

壁際では基本的にこの三つの選択肢を用いて追い込みをかける。横掃撃はヒットすると相手が壁にぶつかってよろけ、よろけ中に仰飲連環単脚が確定。単飛跳撃もヒットすればよろけを誘発。上段投げと中段技によって、さらにニ択を迫っていこう。

相手にしてみれば壁を背負いたくない一心か、壁際では横掃撃のヒット率が高い。

単飛跳撃ヒット後もよろめくが、硬化差の関係上確定技は存在しない。ニ択で攻めろ！

飲酒杯数に関係なく、壁際に追い込んだ際はこれらの選択肢を使うだけで十分に強い。が、飲酒杯数が24杯を超えたら単飛跳撃の代わりに仰飲杯手を使ってみよう。酒を24杯以上飲んだ状態の仰飲杯手が壁際でヒットすると、単飛跳撃同様に相手をよろけさせることができ、よろけたところに仰飲連環単脚がコンボとして確定するのだ。攻撃発生17フレームの単飛跳撃に比べ、仰飲杯手の攻撃発生は15フレーム。2フレームの差だが、ヒット率は格段に上がるはず。

飲酒杯数が24杯を超えた状態で仰飲杯手が炸裂！　相手がよろけたところに……、

仰飲連環単脚が連続ヒット！よろけ回復はほぼ不可能とされている強力な連係だ。

壁際では倒襲裏肘を狙え！

壁際に追い詰めると、相手は先程説明したような攻めを警戒して立ちガードで固まりがちになることが多い。そこを読んで投げ技を狙うわけだが、このときは倒襲裏肘(⇦Ⓟ+Ⓖ)を使ってみよう。相手の真後ろに壁があれば、自動的に壁投げになるぞ。壁投げの倒襲裏肘は、60ダメージを与えると同時に酒を5杯も飲む投げ技となっている。シュンにとってはお手軽かつ一石二鳥の投げ技だぞ。

壁投げの倒襲裏肘は、壁との位置関係の条件が厳しいため決まりにくいが、うまく決まればそのリターンは大きい。

反撃に使用する技について

シュンは右表のようにさまざまな確定反撃技を備えているが、各硬化差に対応した技を無理に使う必要は無い。実際には、立ち状態で硬化差が13フレームまでの技に対しては上段投げで反撃。14フレームの技には後蹴腿(Ⓚ)からの派生で連蹴廻手(ⓀⓀⓅ)が連続ヒットするのでこれを決めよう。15フレームから17フレームまでの技には挑腕撩拳で浮かせて空中コンボを決め、17フレーム以上の技には龍尾脚を決める。これらの技を覚えて確実に決められるようにしておくのが、最も与えるダメージの効率が良く、理想的といえる。

硬化差	反撃技(立ち)	反撃技(しゃがみ)	備考
8~	各種立ち投げ	——	上段投げが確定だが抜けられる確率も高い。避けに横掃撃を狙うのもオススメ。
11	連撃顎手	——	確定反撃にはなっているが、ヒット後シュン側が不利になるのでオススメしない。
12~	立ちⓅ	しゃがみⓅ	しゃがみ状態に対しては確実に反撃したい。立ち状態には上段投げがオススメ。
14	後蹴腿	——	派生技の連蹴廻手まで連続ヒットするため投げ技と同等のダメージが見込める
15	挑腕撩拳	挑腕撩拳	空中コンボで追加ダメージを与えることができるので、ぜひ決めておきたい。
16	漫歩酔硬手(⇦Ⓟ)	月牙叉撃(⇩⇦Ⓟ)	いずれも単体のダメージは大きいが、総合ダメージでは挑腕撩拳の方が有力。
17	龍尾脚(⇦Ⓚ+Ⓖ)	龍尾脚	酒を8杯以上飲んでいれば、龍尾脚後に仰飲連環単脚が確定。
18	宙舞双転脚(⇦⇦Ⓚ)※	宙舞双転脚※	コマンド入力上、この硬化差に反応するのは難しい。龍尾脚で。
19	騰空飛天砲(⇦⇦Ⓟ+Ⓚ)※	騰空飛天砲※	ダメージそのものは大きいが、その後の展開が悪くなる傾向あり。
20	空飛双単蹴(⇦Ⓚ)※	空飛双単蹴※	自らダウンしなければ確定反撃技として使っても問題は無かっただろう。
21	側端仙蹴	側端仙蹴	側端仙蹴ヒット後+10フレームの硬化差にかけて使ってみるのも一つの手段。
22~	倒脚(⇩Ⓚ+Ⓖ)	倒脚	基本的にはカウンター狙いで用いる技。確定反撃技としてはオススメしない。

※コマンドの関係上、発生が1フレーム遅くなることが多い

全13キャラクター・ワンポイント攻略

基本的な連係と向側後避の使いどころは相手キャラによって変わることはない。だが、相手キャラの独特な連係を知ることで、さらなる対処法を習得することができる。

アキラ戦 ONE POINT

酔い覚まし技でもある上歩衝掌はある意味"誘い技"。ガードしてもこちらが不利な状況となり、反撃を試みると躍歩頂肘や再度の上歩衝掌によってカウンターを奪われる恐れがある。よって、最も注意すべき技といえよう。この技をガードしたときに役立つのは、向側後避。逆に迎撃できる可能性が高いぞ。

ジャッキー戦 ONE POINT

Ⓟ系の連係が多いシュンにとって、対ジャッキー戦ではバクサオの存在がやっかい。近距離戦では後蹴連腿や単飛跳撃といった蹴り技を多めに使うようにすること。また、エルボーバックナックルやビート&バックナックルをしゃがんでかわした場合は、バックナックルの硬化中に連蹴廻手を決めていくのが重要だ。

サラ戦 ONE POINT

対サラ戦のポイントは、エルボーサイドチョップ後の攻防でいかに読み勝てるか。まず、ライジングエルボーに対して反応できた場合は、背旋肘を出すことでサイドチョップをつぶすことが可能。また、サイドチョップガード後は挑腕撩拳でしゃがみⓅに対しカウンターを狙える。だが、展開が早いので慣れないと難しい。

ラウ戦 ONE POINT

斜下掌と肘撃が非常にやっかいなラウ。酒を8杯以上飲んでいれば、連撃顎手をガードさせて技を誘い、カウンターを取ることができるのだが……。また、投げ技にも注意。たとえたくさん飲んでいたとしても、柳手掛倒で投げられると、酔い覚まし技を使ったコンボで簡単に酔いを覚まされてしまうぞ。

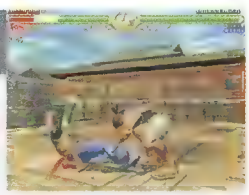
パイ戦 ONE POINT

直線的な技が多いパイは、比較的ラクな対戦相手。立ちⓅをガードさせてから狙ってくる穿冲拳や燕青虎双破を向側後避払手で迎撃するように心掛ければ、それだけでもパイに対してはプレッシャーを与えられるぞ。また、当て身狙いの相手に対しては、龍尾脚が有効。追い打ちに転身双冲掌を決めて酒を飲もう。

ウルフ戦 ONE POINT

対ウルフ戦では立ちⓅからの連係として挑腕撩拳と横掃撃を多用したい。ガードされた場合、再度立ちⓅを出せばニーブラストと投げに対してカウンターを取ることができるぞ。向側後避払手はショートショルダーにつぶされる傾向があるので、対ウルフ戦ではあまり使わないこと。避け投げ抜けで対処しよう。

ジェフリー戦 ONE POINT



基本的な戦術は対ウルフ戦と同様。ただ、投げが確定反撃技になるときは注意。スパインバスターとフロントバックブリーカーを決められると酔いを覚まされてしまうからだ。そのため、投げ抜けしておきたいところだが、スプラッシュマウンテンもくらうわけにはいかない……。投げを使い分けられると苦戦を強いられるだろう。

カゲ戦 ONE POINT

対カゲ戦では岩暫破によって酔いを覚まされる上に、コンボも決められてしまう。よって、しゃがみガードは捨てる方向で闘おう。また、向側後避払手のスキにも確実に岩斬破を狙われるので、多用は禁物。側端脚や仰飲杯手をガードされたときなど、ここぞという場面でのみ向側後避を使うようにするといいだろう。

シュン戦 ONE POINT

同キャラ対決では、お互いが同時に向側後避払手を出すことがあるほど、お互いが様子を見合っているときがある。同キャラ戦の場合は、先に酒を8杯飲んだ方が断然有利。先のダメージ効率を考えてコンボを決めずに酒を飲むか、それとも目先のダメージを確実に決めておくか……。どちらがいいかは判断できない。

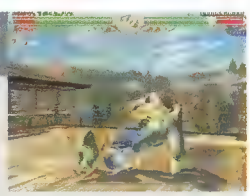
リオン戦 ONE POINT

リオンに攻撃をさばかれる恐れが少ないシュン。基本的に立ちガードを固め、いつでも仰飲杯手と挑腕撩拳を出せる状態にしておくことが大切だ。また、こちらが有利な場面で攻めるときや、受け身に対して攻めるときは単飛跳撃と横掃撃の使用を少なめに。流星勾手撃を想定し、下段技で攻めよう。

アオイ戦 ONE POINT

上、中段の連係が多いシュンは、対アオイ戦では当て身技に恐怖を覚える。当て身に対して龍尾脚ならつぶすことができるが、つぶされる場合も多い。対アオイ戦は自分から攻めるのではなく、不利なときはもちろん、硬化差が多少有利であっても向側後避払手で迎撃を狙えば意外にいい結果につながる場合もあり。

レイ・フェイ戦 ONE POINT



かなり苦戦を強いられることになる対レイ・フェイ戦。勝つためのキーポイントが見当たらない。しかし、しゃがみガードを多めにして背旋肘と仰穿腿を軸にして闘うと多少の光が見えてくる。これに対しシビレを切らして、直線系の打撃技を出してきたらこちらの思うツボ。向側後避払手で迎撃しよう。

ベネッサ戦 ONE POINT

何をやってもカットアッパーでつぶされる印象が強い対ベネッサ戦。ディフェンシブ時は上、中段の打撃で反撃はあまり試みず、旋風掃腿、または連環前旋掃腿といった下段技を多めに使って攻めると有効。ムエタイ構え中のライトニングエルボーにも要注意！　大ダメージを受ける上、酔いも覚まされるぞ。

※**文中のコマンド**……アキラ：上歩衝掌（□□Ⓟ）／躍歩頂肘（□□□Ⓟ）　ジャッキー：バクサオ（敵の右上中or左上中Ⓟヒット）／エルボーバックナックル（□ⓅⓅ）／ビート&バックナックル（Ⓟ+ⓀⓅ）　サラ：エルボーサイドチョップ（□Ⓟ□Ⓟ）／ライジングエルボー（□Ⓟ）　ラウ：肘撃（□Ⓟ）／斜下掌（□Ⓟ）／柳手掛倒（□□Ⓟ+Ⓖ）　パイ：穿冲拳（□Ⓟ）／燕青虎双破（➡□Ⓟ）　ウルフ：ニーブラスト（□Ⓚ）／ショートショルダー（□□Ⓟ+Ⓚ）　ジェフリー：スパインバスター（□Ⓟ+Ⓖ）／フロントバックブリーカー（□□□Ⓟ+Ⓖ）／スプラッシュマウンテン（□□Ⓟ+Ⓖ）　カゲ：岩暫破（➡□Ⓟ）　リオン：流星勾手撃（↶□□Ⓟ）　ベネッサ：カットアッパー（ディフェンシブスタイル中□Ⓟ）／ライトニングエルボー（ムエタイスタイル中□Ⓟ+Ⓚ）

連続技　●シュンのコンボは飲酒8杯以上から見栄えする！

Combo①：月牙叉撃（↓↖Ⓟ）→伏挑撃（↓Ⓟ）→背旋肘廻下脚（↖ⓅⓀ）

条件	アオイ	サラ	バイ	ペネッサ	リオン	レイ・フェイ	カゲ	シュン	ラウ	ジャッキー	アキラ	ウルフ	ジェフリー
立カウンター													
屈カウンター													
立ノーマル													

Combo②：挑腕撩拳（↓↖↦Ⓟ）→連撃顎手（↖↦ⓅⓅⓅ）→仰飲杯手（↖Ⓟ）

条件	アオイ	サラ	バイ	ペネッサ	リオン	レイ・フェイ	カゲ	シュン	ラウ	ジャッキー	アキラ	ウルフ	ジェフリー
立カウンター													
屈カウンター													
立ノーマル													

Combo③：挑腕撩拳（↓↖↦Ⓟ）→挑撃（Ⓟ）→仰飲連環単脚（↖ⓅⓅⓀ）

条件	アオイ	サラ	バイ	ペネッサ	リオン	レイ・フェイ	カゲ	シュン	ラウ	ジャッキー	アキラ	ウルフ	ジェフリー
立カウンター													
屈カウンター													
立ノーマル													

Combo④：龍尾脚（↖Ⓚ＋Ⓖ）→仰飲連環単脚（↖ⓅⓅⓀ）

条件	アオイ	サラ	バイ	ペネッサ	リオン	レイ・フェイ	カゲ	シュン	ラウ	ジャッキー	アキラ	ウルフ	ジェフリー
立カウンター													
屈カウンター													
立ノーマル													

Combo⑤：倒脚（↦Ⓚ＋Ⓖ）→仰飲連環単脚（↖ⓅⓅⓀ）

条件	アオイ	サラ	バイ	ペネッサ	リオン	レイ・フェイ	カゲ	シュン	ラウ	ジャッキー	アキラ	ウルフ	ジェフリー
立カウンター													
屈カウンター													
立ノーマル													

Combo⑥：＜壁際限定＞ 横掃撃（↦Ⓟ）→仰飲連環単脚（↖ⓅⓅⓀ）

条件	アオイ	サラ	バイ	ペネッサ	リオン	レイ・フェイ	カゲ	シュン	ラウ	ジャッキー	アキラ	ウルフ	ジェフリー
立カウンター													
屈カウンター													
立ノーマル													

どれも同じ気がするが

シュンのコンボで大ダメージを与えるために、飲酒数が大きく関係してくるのはいわずと知れたこと。飲酒8杯以下のときは、主に連撃顎手→仰飲杯手といったコンボを決め、飲酒8杯以上のときは仰飲連環単脚をフルに使っていくことになる。そのため、相手を浮かせる始動技こそ異なるが、浮かせてしまえば現飲酒数に応じたコンボを決めるだけだ。ハッキリ言って、見栄えは全くしないが、これこそが最良の行動となるのは事実。ダメージを追求した結果がこれだ。

がしかし、これらのコンボはシュンにとって大切なダメージ源。相手を浮かせたときには、必ず決めておく必要があるだろう。ちなみに上では紹介していないが、酒を18杯以上飲むと、仰飲杯手と向側後避払手がダメージ量増加のため、ダウン技へと効果が変化する。これらの技で相手が浮いたときも、キッチリ仰飲連環単脚が決まるので忘れずに。

飲酒18以上では、仰飲杯手と向側後避払手がダウン技に。コンボを決める機会がさらに増えるぞ！

Lion Rafale

リオン・ラファール

個々の技を一つの連係に組み立てろ！

Text:SHO

共通技の攻撃発生速度が、ほかのキャラよりも多少遅めのリオン。それを感じさせないように個々の技を組み立てて、連係で勝負していこう。

近距離と遠距離をまんべんなく使うこと

リオンの技はどれも威力が並程度で、強烈にダメージを奪えるコンボがあるわけではないが、個々の技を連係として組み立てることで、かなりの強さを発揮する。

近距離・遠距離を問わず闘えるのが特徴だが、どちらか一辺倒になってしまうとバリエーションが少なく、連係を読まれやすくなる。そうならないためにもダッシュや後ろダッシュをうまく使い、ヒットアンドアウェイを心掛けて相手をほんろうしたい。

中間距離の微妙な間合いから近寄るための手段として有効な技が、右勾心（⇦⇨Ⓟ＋Ⓚ）。一歩前に踏み込むために立ちⓅよりもリーチが長く、それでいて攻撃発生が12フレームと早め。ここから投げや後掃腿（⇩Ⓚ＋Ⓖ）につなげていく攻めが近距離での基本となる。

近距離からバックステップした中間距離では、後蹴腿（⇦⇦Ⓚ）や弾腿（⇦Ⓚ）。足の先端ギリギリを当てるように使う後掃腿や進歩蟷螂掃手（⇦⇦Ⓟ）など、相手の反撃を見越した攻撃を組み立てると効果的だ。

遠距離では突進力のある箭疾歩（⇨⇨Ⓟ）や、貴重な全回転攻撃の転身撩陰脚（⇨Ⓚ＋Ⓖ）、疾地掃腿（⇦Ⓚ＋Ⓖ）で一気に間合いを詰めたい。すべてのレンジで使える技がそろっているので、個々の技からの有効な連係を使っていこう。

連係の初段として活躍する右勾心。連三捶盤肘（⇦⇨Ⓟ＋ⓀⓅⓅ）まで出すもよし、別の技への切り替えも自由自在という優れた技だ。

後ろダッシュした後の中間距離では、浮かせ技である後蹴腿や下段技の進歩蟷螂掃手など、リーチの長い技が活躍する。

疾歩昇穿手の性質を知ろう

低い姿勢から技を繰り出すため、状況によっては相手のしゃがみⓅや肘をスカすことができる疾歩昇穿手（⇩⇨＋Ⓟ）。その成否はすべて足位置によって決まり、平行なら肘、ハの字ならしゃがみⓅをスカすことができるのだ。このことを踏まえて、疾歩昇穿手をうまく活用するために、二つの連係ポイントについて紹介しよう。

しゃがみ攻撃からの連係

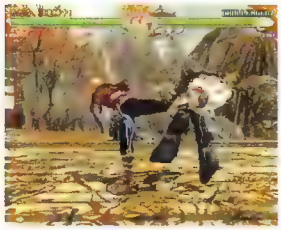
相手の反撃を見越した基本的な連係として、しゃがみⓅと軌腿（⇩Ⓚ）が挙げられる。初段の軌腿はヒットすることが条件だが、しゃがみⓅはガードされていても、足位置さえ合っていれば反撃のしゃがみⓅや肘をかわして攻撃することが可能だ。疾歩昇穿手をガードする相手なら投げとの二択を迫ろう。

最速横転下段攻撃から狙う

最速で出した横転起き上がり下段攻撃は、ガードされても確定反撃を受けない。下段攻撃をガードすると肘で反撃する人が多いので、これを利用して疾歩昇穿手を出せば、肘をくぐってカウンターを取れるのだ。ただし、横転下段攻撃は最速で出すことが条件。ディレイだと、肘での反撃が確定してしまうので注意しよう。

後蹴腿を使うプロセス

ヒットすれば一連のコンボが狙える後蹴腿。上段攻撃だが発生も15フレームと早くリーチも長いので、非常に有効な技だ。ただ、不用意に乱発すると手痛い反撃を受けるのも事実なので、使いどころが肝心になってくる。ここでは有効なポイントを二つピックアップしてみたが、これを一つの例として考え、研究してみてほしい。



ヒットすれば後蹴腿・背身尖掌（敵が背後Ⓟ＋Ⓚ）から、連三捶盤肘や斧刃連端脚（⇨⇨ⓀⓀ）につながる空中コンボを狙える。

軌腿の利点

軌腿は「下段攻撃をつぶす上段攻撃」によってつぶされることが無いという、優れた能力を持っているのだ。

例えば、ジャッキーのエルボーバックナックルにしゃがみⓅで割り込むとカウンターで負けるが、軌腿で割り込めば逆にカウンターで反撃が可能。状況によっては有効な技なので、覚えておこう。

下段つぶし能力を持った上段攻撃には、技で割り込むと打ち負けることが多いので厄介。

しかし軌腿は下段をつぶせる上段攻撃の影響を受けないので、容易に割り込める。

バックステップから使う場合

コマンドが⇦⇦Ⓚのため、後ろダッシュ後に⇦Ⓚと入力すると後蹴腿が出る。右勾心やしゃがみⓅガード後、肘やヒザで割り込んでくる相手には後ろダッシュから後蹴腿を出せばヒットさせやすいので、試してみよう。

近距離でしゃがみⓅなどをガードされたら後ろダッシュで様子見。

相手が反撃してきたら⇦Ⓚを入力、動かないなら弾腿などに切り替え。

技の連係から使う場合

ガードさせることで相手との間合いが中間距離ぐらいになる技の後、連係で使うとヒットさせやすい。箭疾歩や盤肘連環手（⇨ⓅⓅ）、転身撩陰脚をガードされた後に多少後ろダッシュしてから出すと効果的だ。

箭疾歩をガードされたときは後蹴腿のチャンス。積極的に狙おう。

ガード後は微妙な中間距離となる。少し後ろダッシュすると効果的。

旋風落脚後に出す技

通常時の立ち合いで出すよりも、追い打ち攻撃としての効果が高い旋風落脚(↙□↗Ⓚ+Ⓖ)。基本的に登山翻車脚(↓↘Ⓟ+Ⓖ)や進歩蟷螂掃手ヒット後の追い打ちで使うことになるが、ここで相手が受け身を取らなければ大ダウン攻撃が確定するので、必然的に受け身を取られやすい。この有利な状況で攻撃を継続させるために、いくつかの選択肢を考えてくのが基本となる。

攻撃発生が32フレームと非常に遅いので、普通の攻撃連係に組み込むのが難しい旋風落脚だが、追い打ちとしては非常に優れた技である。

●大ダウン攻撃

相手が受け身を取らない場合の選択肢として、最も有効な攻撃手段。ただし、ダウン攻撃に集中してしまうと、受け身を取られたときに起き攻めしにくいのが難点。起き攻めを捨てるなら、自動二択を仕掛けるのもアリだ。

●上段投げ

受け身を取られたときの選択肢としては、一番ダメージ効率がいい連係ではあるが、簡単に割り込まれるのが欠点。受け身後、立ち状態で固まる相手と見切ったときには多めに使うといいだろう。

●背後攻撃

旋風落脚を出すと背向け状態になるのを利用して、受け身を取る相手に背後攻撃を仕掛けるという選択肢。背後攻撃を出す場合は下段の背歩掃手(敵が背後↓Ⓟ)か廻掛脚(敵が背後↓Ⓚ)を使い、その後の連係につなげたい。

●全回転攻撃

受け身後に避ける相手に有効なのが、全回転攻撃の転身撩陰脚や後掃腿(↓Ⓚ+Ⓖ)。どちらも再度ダウンを奪えるので強力だが、しゃがみⓅなどで止められたり、ガードされると反撃が痛かったりと、リスクもある。

投げ→旋風落脚→大ダウン攻撃のダメージは非常に高い。

起き攻めに使う投げは、やはり登山翻車脚が望ましい。

斜前歩を有効に使う

共通システムの避けが高性能なため、あまり使われることがなくなった斜前歩(↙or↖Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)ではあるが、使い方を間違えなければ、かなり有利な連係を組み立てることができる。

ただし、相手の技によって斜前歩の方向を判断しなくてはならないので、使いこなすには多少難度が高くなる。そんな中、一つのポイントに絞って有効な連係を紹介するので、参考にしてほしい。

盤肘ガード後の斜前歩

基本的ではあるが、効果の高いのがこの連係の優れたところだ。盤肘(↗Ⓟ)をガードされた後は、相手の背中側に移動するのが条件。この連係で、反撃の立ちⓅ、しゃがみⓅ、肘、ミドルキック、ヒザ、投げを回避可能だ。

ただし、どの技も相手がほぼ最速で反撃してくれないと避けることが難しいため、万能ではない。暴れる相手を見極めて、効果的に使っていこう。

盤肘をガードさせるのが前提なので、ヒットしたときは別の連係に切り替えよう。

相手の背中側に斜前歩で移動すれば、ほとんどの攻撃を避けることができるのだ。

斜後歩の使いどころ

斜前歩に比べ、攻撃連係に組み込みにくい斜後歩(↖Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)。リングアウトを避けるために移動する手段として重宝するが、それ以外にも横転受け身後や、相手の起き上がり蹴り(半回転のみ)時も有効なポイントだ。特に受け身後の斜後歩は、高確率で相手の重ね技を避けることができるので試してみよう。

横転受け身後の斜後歩は、かなり有効だ。直線的な攻撃は、ほとんど避けることができるぞ。

受け身に対する起き攻め

相手に受け身を取られたときにリオンが起き攻めとして使う技は、上段投げ、転身撩陰脚などの中段全回転攻撃、そして後掃腿などの下段全回転攻撃の三つが基本だ。

注目したいのは、中段の全回転攻撃である転身撩陰脚。しかし、Ver.Cでの変更により、硬化差が12フレームとなったのが痛い。全回転攻撃が多いリオン相手に避け動作を使う相手が少ないことを利用して、今後は盤肘や弾腿での起き攻めも取り入れていきたい。

上段投げ

ダメージ効率のいい登山翻車脚や貼身双勾手(↘↓↘□Ⓟ+Ⓖ)が基本。打撃だけでなく、投げでもプレッシャーをかけたい。

中段全回転攻撃

転身撩陰脚を重ねていくのが今までのパターンだが、Ver.Cではガードされると反撃が確定するので注意しよう。

下段全回転攻撃

受け身後に下段攻撃があることを意識させることが、この攻撃の最大のポイント。後掃腿や疾地掃腿を使うのが基本となる。

反撃に使用する技について

リオンはしゃがみ反撃技に乏しいことが大きな弱点。しゃがみガード時の反撃は硬化差が15フレームないと、しゃがみⓅしか確定反撃が無いという弱さを露呈してしまう。

一方、立ち状態での反撃は、13フレームあれば連旋腿(ⓀⓀ)が確定するので、投げ抜けがうまい相手には確定打撃として重宝する。硬化差が16フレームあれば後蹴腿が確定するので空中コンボに派生させられるが、立ちガードした後で硬化差が16フレームの技などめったにないので、使う機会は少ない。全体的に投げ反撃の割合が多いのがリオンの特徴だ。

硬化差	反撃技(対立ち)
8～	各種上段投げ
12	立ちⓅ、右勾心
13	立ちⓀ
14	盤肘
15	後蹴腿※
16	

硬化差	反撃技(対しゃがみ)
13	しゃがみⓅ
14	
15	疾歩昇穿手、盤肘
16	
17	弾腿

※コマンドの関係上、発生が1フレーム遅くなることが多い

初段の攻撃発生が13フレームと非常に早く、使いやすい連旋腿。馬歩衝靠などへの確定反撃として重宝する。

浮かせることはできないが、ヒット後は五分の疾歩昇穿手。発生の早い技でフォローし、有利に展開しよう。

全13キャラクター・ワンポイント攻略

基本的な攻撃スタイルは崩さずに、各キャラのウィークポイントを攻めるのが基本。
注意する点や反撃ポイントをしっかり覚えておくことが大切だ。

アキラ戦 ONE POINT

躍歩頂肘や猛虎硬爬山を主体に攻めてくるアキラに対し、不用意な割り込みは禁物。投げ反撃確定の白虎双掌打や馬歩衝轟をガードしたならキッチリ投げたい。躍歩頂肘や跳山崩捶をガードしたときは投げで割り込むのもいいが、虎撲や崩撃雲身双虎掌で逆二択を迫られるので、しゃがみⓅで様子を見るのも大切だ。

ジャッキー戦 ONE POINT

ジャッキーに対しては盤肘をガードさせた後の斜前歩がかなり有効で、ほとんどの反撃技を回避することができる。

また、ライジングエルボーをガードした後に軌腿で割り込めば、連係のエルボーバックナックルや別の技に対しても割り込めるので、覚えておきたい。ジャッキーの動きに圧倒されず、集中しよう。

サラ戦 ONE POINT

フラミンゴからの連係に戸惑いやすいが、腹側に避けることを頭に入れて闘えば、かなり楽になるはず。

単発浮かせ技のドラゴンスマッシュキャノンをくらうのは仕方がないが、起き上がりに重ねてくるフルスピンヒールキックには注意。Ver.Cではガード後に投げ反撃確定なので覚えておこう。

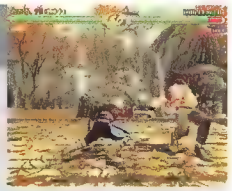
ラウ戦 ONE POINT

リオンにとって、最もやりにくい相手であるラウ。Ⓟからの突進連係が多いので、後蹴腿の使用を少なめにした方がいい。鳳凰槍掌は二発目のパンチをしゃがんで避けて、登山翻車脚で反撃したい。投げられる技をガードしたときにはキッチリ反撃し、自分のペースで闘うことが大事だ。

バイ戦 ONE POINT

早い動きに惑わされず、しっかり対処することが大事。しゃがみ状態からの浮かせ技である燕青虎双破をガードしたときはキッチリ投げで反撃したい。また、連環背転脚をガードしたときには、後蹴腿での反撃が確定するので覚えておこう。リーチの長い下段攻撃もあるので、中間距離では注意したい。

ウルフ戦 ONE POINT



投げ技が強力なウルフだが、ヒザからの空中コンボも侮れない。受け身や起き上がり蹴りに対して投げやヒザを重ねてくる状況が多いので、さばき技の流星勾手撃(↓↗→Ⓟ)を出しておくといい。また、中間距離や遠距離戦を苦手とするウルフに対しては、箭疾歩や進歩螳螂掃手など、リーチの長い技を使おう。

ジェフリー戦 ONE POINT

強力な投げとヒザでプレッシャーをかけてくるジェフリーに対しては、特に流星勾手撃が活躍する。受け身や起き上がり攻撃の後や、しゃがみⓅからの連係として使っても効果的だ。また、ジェフリーは主力技に全回転攻撃が一つしかないことから避けを多めに使い、投げ抜けも仕込んでおけば効果的だ。

カゲ戦 ONE POINT

全体的にバランスの取れたキャラであるカゲ。さまざまな技から派生する十文字構えに対しては、とりあえずしゃがみⓅで割り込んで動きを止めよう。龍尾閃はカウンターヒット時以外はダウンしなくなったので、盤肘などで反撃するといい。投げ抜けは、弧延落だけはくらわないよう、後ろ方向だけは意識しよう。

シュン戦 ONE POINT

Ver.Cでの変更によって弱体化が激しいシュン。下段スカし能力が強力だった龍尾脚もしゃがみⓅで止められるので、迷わず割り込もう。

向側後避払手も弱くなったが、向側後避を読んだときは、しゃがみダッシュから登山翻車脚か疾歩昇穿手で積極的に追いかけよう。

リオン戦 ONE POINT

同キャラ対決は、とにかく先にペースを握ることが肝心。つまり連係のリズムに乗せないために受け身を少なくする、といった工夫が必要だ。

また、しゃがみⓅや軌腿の後は無理に割り込まず、疾歩昇穿手をガードして投げ反撃に備えるなど、割り切った選択肢を取ることも大切だぞ。

アオイ戦 ONE POINT

なるべく両止をくらわないようにするのが第一条件。Ver.Cでは両止をガードしたら投げでの反撃が確定するので、見逃さずに決めよう。また肘からの連係も、待つときは待つ、割り込むときは初段の肘をガードした瞬間に割り込む、といった多少強引な考え方が功を奏すので、試してほしい。

レイ・フェイ戦 ONE POINT

構えにほんろうされがちなレイ・フェイ戦は、敗式中の崩捶掌壁の二発目を避けることに集中したい。

また、構えに移行する技をガード、もしくはしゃがんで回避したときには、軌腿で割り込むと効果的。軌腿がカウンターになることも多いので、登旋腿(↓Ⓚ+Ⓖ)で割り込んでもいいぞ。

ベネッサ戦 ONE POINT

ベネッサ戦で注目したいポイントは、下段つぶし能力をもった攻撃。パーリングコンビネーションやヘビィフックコンボはどちらも二発目の上段攻撃が下段つぶしになっているが、軌腿で割り込めばカウンターを取れる。登旋腿なら連続ヒットが確定し、ダウンも奪えるので有効な反撃となるのだ。

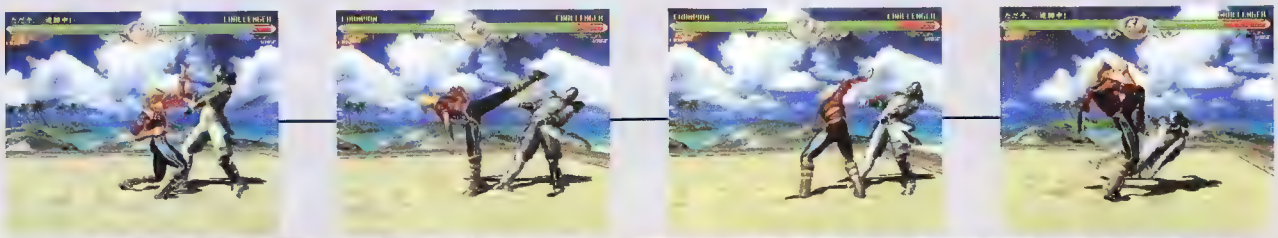
※**文中のコマンド**……アキラ:躍歩頂肘(↓↘→Ⓟ)／猛虎硬爬山(↓↘Ⓟ)／白虎双掌打(↓↘→Ⓟ)／馬歩衝轟(↓↘Ⓟ+Ⓚ)／跳山崩捶(←↙↓↘Ⓟ+Ⓚ)／虎撲(↓←↙or→Ⓟ)／崩撃雲身双虎掌(Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ：←↙or→Ⓟ)　ジャッキー:ライジングエルボー(→Ⓟ)エルボーバックナックル(↑ⓅⓅ)　サラ:ドラゴンスマッシュキャノン(↓↗Ⓚ)／フルスピンヒールキック(↓or↑Ⓚ)　ラウ:鳳凰槍掌(↓↘Ⓟ)　バイ:燕青虎双破(↓Ⓟ)／連環背転脚(ⓅⓅⓅ↑Ⓚ)　カゲ:龍尾閃(↑↑Ⓚ+Ⓖ)／弧延落(Ⓟ+Ⓖ)　シュン:龍尾脚(↓↑Ⓚ+Ⓖ)、後側向避払手(↓or→Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ)／後側向避(↓or→Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)　アオイ:両止(←↙Ⓟ)　レイ・フェイ:崩捶掌壁(敗式中ⓅⓅ+Ⓚ)　ベネッサ:パーリングコンビネーション(ディフェンシブスタイル:←Ⓚ)／ヘビィフックコンボ(ディフェンシブスタイルⓅ+ⓀⓅ)

連続技　●空中コンボ始動技が少ないが、チャンスは逃さず決めていこう！

Combo① ：疾歩昇穿手（↓⇨Ⓟ）→右勾心（⇦⇨Ⓟ＋Ⓚ）→連三捶盤肘（⇦⇨Ⓟ＋ⓀⓅⓅ）

条件	アオイ	バイ	サラ	ベネッサ	シュン	リオン	レイ・フェイ	カゲ	ラウ	ジャッキー	アキラ	ウルフ	ジェフリー
立カウンター													
屈カウンター													
立ノーマル													

Combo② ：疾歩昇穿手（↓⇨Ⓟ）→後蹴腿（⇦⇦Ⓚ）→背身尖掌（敵が背後Ⓟ＋Ⓚ）→勾手提膝（⇨Ⓚ）



条件	アオイ	バイ	サラ	ベネッサ	シュン	リオン	レイ・フェイ	カゲ	ラウ	ジャッキー	アキラ	ウルフ	ジェフリー
立カウンター													
屈カウンター													
立ノーマル													

Combo③ ：後蹴腿（⇦⇦Ⓚ）→背身尖掌（敵が背後Ⓟ＋Ⓚ）→右勾心（⇦⇨Ⓟ＋Ⓚ）→連三捶盤肘（⇦⇨Ⓟ＋ⓀⓅⓅ）

※は連三捶盤肘の三段目が入らない

条件	アオイ	バイ	サラ	ベネッサ	シュン	リオン	レイ・フェイ	カゲ	ラウ	ジャッキー	アキラ	ウルフ	ジェフリー
立カウンター			※		※	※		※	※	※	※	※	※
屈カウンター													
立ノーマル	※	※	※	※	※		※	※	※		※	※	

Combo④ ：後蹴腿（⇦⇦Ⓚ）→背身尖掌（敵が背後Ⓟ＋Ⓚ）→連旋腿（ⓀⓀ）

条件	アオイ	バイ	サラ	ベネッサ	シュン	リオン	レイ・フェイ	カゲ	ラウ	ジャッキー	アキラ	ウルフ	ジェフリー
立カウンター													
屈カウンター													
立ノーマル													

Combo⑤ ：各種崩れダウン→斧刃連端脚（⇨⇨ⓀⓀ）

条件	アオイ	バイ	サラ	ベネッサ	シュン	リオン	レイ・フェイ	カゲ	ラウ	ジャッキー	アキラ	ウルフ	ジェフリー
立カウンター													
屈カウンター													
立ノーマル													

Combo⑥ ：連三捶盤肘（⇦⇨Ⓟ＋ⓀⓅⓅ）→疾歩昇穿手（↓⇨Ⓟ）→連三捶盤肘（⇦⇨Ⓟ＋ⓀⓅⓅ）

条件	アオイ	バイ	サラ	ベネッサ	シュン	リオン	レイ・フェイ	カゲ	ラウ	ジャッキー	アキラ	ウルフ	ジェフリー
立カウンター													
屈カウンター													
立ノーマル													

各種連続技について

カウンターヒット時のみ浮かすことができる疾歩昇穿手。上記で紹介したコンボは一例であって、状況によって変化させてもいい。例えば、右勾心から連三捶盤肘につなぐ際、軽量級であれば右勾心の数を増やしてもコンボは成立するし、壁ヒットすればダウン攻撃まで確定する。壁に届きそうなら、疾歩昇穿手→盤肘連環手（⇨ⓅⓅ）で相手を運び、壁にぶつけて大ダウン攻撃というコンボに変えてもいい。また、後穿脚（敵が背後Ⓚ）ヒット後も右勾心→連三捶盤肘のコンボが成立する。

後蹴腿からのコンボは、右勾心→連三捶盤肘につなげる方が斧刃連端脚よりダメージが大きい。足位置がハの字の場合は、連旋腿にするとさらにダメージアップ。

各種崩れダウンは斧刃連端脚で拾うといいが、進歩蝙蝠掃手（⇦⇦Ⓟ）ヒット時は、少し前にダッシュしてからでないと拾うことができない。連三捶盤肘はカウンターヒット時のみ、疾歩昇穿手へつなぐことが可能だ。

各種崩れダウンの中で、連三捶盤肘がカウンターヒットしたときのみ、疾歩昇穿手→連三捶盤肘のコンボを決めることが可能だ。

Aoi Umenokouji

梅小路 葵

その真価は接近戦にあり。手数で押し切れ！

打撃技には高性能なものがそろっており、連係の組み立てには何の不自由も無い。唯一の弱点はパワー不足。これをどう補うかが最大の課題だ。

Text:蒼之字元帥

中〜遠距離戦　〜けん制技で主導権を握る〜

しゃがみⓅや肘が届かないような間合いでは、リーチの長い技をメインに闘っていくことになる。

こういった間合いで最も信頼できる技は、何といっても横周肘当て(⇨Ⓟ＋ⓀⓅ)。この技は発生がそこそこ早く、1段目のカウンターヒット時はダウンを奪えるのが強みだ。一応、2段目をガードされると反撃を受けるが、ディレイや寸止め(次ページ参照)を駆使すれば、それほど反撃にナーバスになる必要は無いだろう。

一方、中〜遠距離でしゃがむことの多い相手には、中踵蹴り(⇖Ⓚ)を狙ってみたい。この技はしゃがみ状態にヒットすると、よろけ時間の長い「ミドルよろけ」になるのがポイント。よろけを確認したら、立ちⓅ→桐枝落とし(⇖⇘⇩⇘or⇩⇨⇖⇨Ⓟ＋Ⓖ)などの連係を狙おう。

逆に、立ちガードの堅い相手には、下段攻撃の草薙(⇩Ⓚ＋Ⓖ)を使っていく。ただし、この技は通常ヒットだとアオイ不利。攻めを継続したくても、相手の技をかわしやすい無双破(⬇⇖Ⓟ)くらいしか選択肢が無いのがつらいところだ。なお、天地陰陽に派生させる連係(⇩Ⓚ＋ⒼⓅ＋Ⓚ＋Ⓖ)は、草薙のカウンターヒット時に起き攻めできなくなるため、あまり多用しないこと。

横周肘当ては中距離の要。この技で相手を萎縮させ、近距離戦に持ち込むのが足がかりとなる。

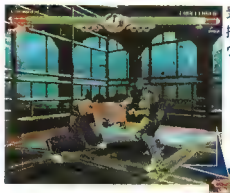
近距離戦①　〜両止と投げの二択が最大の武器〜

近距離戦では、こちらの方が有利な状況を作り、投げと両止(⇦⇖Ⓟ)による二択を迫るのが最大の狙いとなる。両止は発生が13フレームと非常に早いため、1フレームでも有利なら、相手のあらゆる打撃技をつぶしてヒットするのだ。また、両止は五分ないしは1フレーム不利な状況から出すのも有効。この場合、相手が最速で打ち返したしゃがみⓅには負けてしまうが、肘クラス(発生14フレーム)の打撃技ならカウンターでつぶすことができる。具体的な両止の狙いどころについては、下の表を参考にしてみよう。

二択を迫る際に注意したいのは、両止と投げの二択は「しゃがみ」に弱いということ。発生がいくら早いとはいえ、両止はしょせん特殊中段。下段ガードに徹されると、投げはしゃがまれるし(2フレーム以上有利なときを除く)、両止はガードされて投げ技で反撃を受けることになってしまう。しゃがむことの多い相手には、両止の代わりに肘を使うことも忘れずに。

一方、アオイは不利な状況から選択をかけることもできる。このとき使える技は、扇払い(⇦Ⓟ)と上勢柳扇掌(⇦⇦Ⓟ＋Ⓚ)。まず、上勢柳扇掌は、相手の肘やヒザをかわしてヒットしやすいのがメリット。ヒット時は崩れダウンからコンボも狙えるが、スキは大きいのでハイリスクハイリターンな技といえる。もう一つの扇払いは、相手の上・中段Ⓟと上段Ⓚをさばく効果を持ち、ガードされても有利な点が強力だ。ただし、こちらは浮かせ技の代表格であるヒザをさばけないのが弱点。対重量級戦では使用を控えよう。

なお、不利な状況では天地陰陽(⇦Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ)を使っていく手もある。ほとんどの上・中段攻撃を受け流し、相手をよろけ状態にすることができるので、読まれない程度に狙っていこう。よろけ状態になった相手には、受け流した技にもよるが旋桜(⇨ⓅⓅ)がほぼ確定。あえて旋桜の2発目を寸止めする連係なども組み込み、攻撃のバリエーションを増やしていきたい。



発生の早い両止は近距離の主力技だ。カウンターを狙い、崩れダウンからコンボをたたき込もう。

両止の「裏の選択」は投げ。ダメージの大きい桐枝落としをすんなり出せるようにしておきたい。

上勢柳扇掌は防御の要。肘と投げで二択を迫られる不利な局面を打破するのに最適の技だ。

有利フレームごとの最適行動について

下の表は、○○フレーム有利なとき、相手のしゃがみⓅに対してどの技でカウンターが狙えるかを示したものである。特に注目したいのは、5フレーム有利な状況(こちらのしゃがみⓅがカウンターヒットしたとき)。重量級のヒザなどは、このフレーム域の二択技として非常に強力なのだが、アオイのヒザは6フレーム有利でないとしゃがみⓅに対してカウンターを狙えない。アオイのパワー不足が指摘されるのには、こういった理由もあるのだ。

有利フレーム	相手のしゃがみⓅにカウンターを狙える技
+1	両止(⇦⇖Ⓟ)、しゃがみⓅ
+2	中段肘当(⇨Ⓟ)
+3	横打(⇨Ⓟ＋Ⓚ)
+4	※3フレーム有利なときと同じ
+5	浮桜(⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ)、重ね当て(⇦⇨Ⓟ)
+6	雷刃破(⇨Ⓚ)、袖伸剣(⇖Ⓟ)

この技のヒットorガード時は両止が狙い目!!

	技名	硬化差(フレーム) ガード	ヒット	カウンター	備考
ガードされたら狙う	打突(Ⓟ)	±0	+4	+8	立ちⓅの打突は、発生の早さがウリ。ここからの両止はしゃがみⓅで止められるが、あまりの早さに反応が遅れる相手も多いはず。
	扇払い(⇦Ⓟ)	+1	+5	−1	相手の上・中段Ⓟと上段Ⓚをさばく効果がある。不利な状況から扇払いをとりあえず刻み、有利な状況にしてから両止を狙おう。
	水月突(⇨Ⓚ＋ⒼⓅ)	+3	ダウン	ダウン	ガードさせたときの有利フレームが長く、相手は投げと両止の二択をしゃがみガードで回避できない。2発目を避ける相手には要注意。
	浮桜(⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ)	−1	ダウン	ダウン	ガード後に肘などを打ち返してくる相手には、両止がカウンターヒットする。浮桜→立ちⓅ→投げといった連係も面白い。
	飛び前蹴り(⇩Ⓚ)	±0	+2	+9	ジャンプ攻撃なのにスキがないのがポイント。通常時はあまり使わない技だが、起き上がり下段攻撃を読んだときに重ねてみるといい。
ヒット時に狙う	旋桜(⇨ⓅⓅ)	−10	−1	±0	ガードされると投げ技で反撃されるが、2段目までヒットしたときの不利はわずか。寸止めも交ぜつつ使っていけばより効果的だ。
	鎖鎌(ⓀⓀ)	−13	±0	+5	鎖鎌は反撃技として使うことが多い。ヒット後は微妙に距離が離れているため、相手のしゃがみⓅを読んだら下段投げも狙える。
	廻り手刀(敵が背後⇩Ⓟ)	−4	+2	+5	渦巻手刀(⇩⇩Ⓟ)から一連の連係として出せば、打撃技で割り込まれることはない。Ver.Bではガードさせても有利だった。

近距離戦② ～寸止めを使って攻撃のバリエーションを増やす～

アオイならではの要素といえる寸止めは、使いこなせば戦術の幅が大きく広がる。ここでは、現在有効とされている寸止め連係を紹介していこう。

●旋桜、横周肘当ての2発目を寸止め

最も基本的な連係。2発目を寸止めし、思わず手を出した相手に両止のカウンターヒットを狙う。ガードを続ける相手には、投げ技を狙うのも有効だ。ただし、相手に最速で打撃技や投げ技を置かれるとどちらの選択も負けてしまうのが弱点。こういった相手には、2段目までの打ち切りを多めにして対応すること。

●連突絹車（ⓅⓅ⇨ⓅⓅ）の寸止め

立ちⓅが反撃技として成立するところで狙うと強力。連突絹車は3段目と4段目のどちらでも寸止めできるが、3段目は特に寸止めが早いのがポイントだ。この場合、寸止め後に相手の反応が遅れることが多いので、両止よりも投げのほうがベター。4段目を寸止めした場合は、両止と投げを半分ずつ振り分けよう。

●草薙、連突草薙（ⓅⓅⓅ⇩Ⓚ）からの寸止め

草薙寸止めからの下段投げは相手が暴れることも多く、意外に安定しない。むしろ注目したいのは、寸止め後のしゃがみ状態を利用して、無双破を出すというもの。無双破は相手の打撃をかわしやすい中段攻撃なので、しゃがみガードする相手にも、暴れる相手にも効果的だ。特に、トドメの一撃として重宝する。

相手の心のすき間を突き、寸止めからの二択を決める。アオイ使いのみが味わえる、至福の瞬間!!

寸止めを多用し過ぎると、相手も大技を「置いて」対処してくる。2段目まで打ち切る選択も重要だ。

起き攻めのセオリー

横周肘当てや投げ技などでダウンを奪ったら、相手の起き上がり行動を読んで再びダウンを狙う。

基本的な起き攻めは、起き上がり攻撃をガードして両止と投げの二択（起き上がり下段攻撃をガードしたときは、下段投げと雷刃破の二択）。もちろん、相手が受け身を取ってくれれば、起き上がり攻撃を読む必要が無いので、起き攻めはもっと楽になる。

ただし、ここで問題になるのは、相手が避け投げ抜けを入力したときだ。ダウンを奪える全回転系の攻撃を持たないアオイの場合、避け投げ抜け対策としては、やや遅らせての重ね当て～天開（⇦⇨ⓅⓅ＋Ⓖ）が最有力。このほかの選択としては、いったん扇払い（実は全回転系である）を失敗避けに当ててから選択を迫る、立ちⓅを避けさせてから投げを狙うなどの手があるが、どれも回りくどく、イマイチな感をぬぐえない。

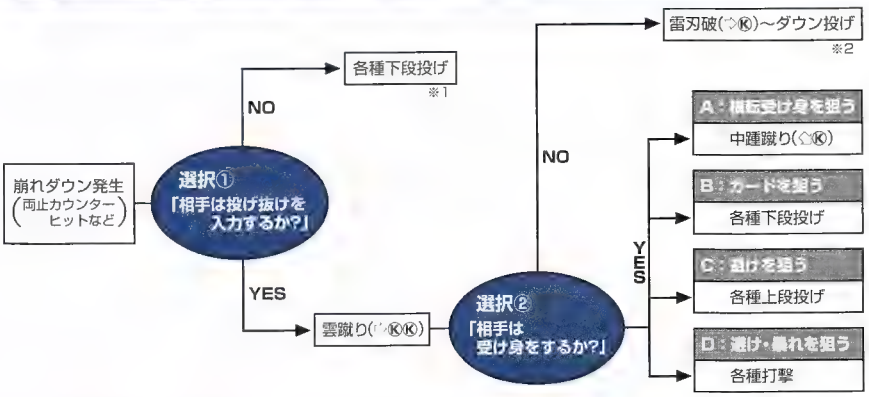
また、起き上がり攻撃や横転起きを読んだ場合は、タイミングよく空勢瓦突蹴り（⇧Ⓚ＋Ⓖ）を出すという手もある。ただし、これは最速でその場起きされるとガードされ、ヒザクラスの技で反撃を受けてしまうことに注意。あくまで奥の手と考えておこう。

なお、両止や上勢柳扇掌などで崩れダウンが発生したときは、強力なバウンドコンボをちらつかせて「受け身を取らせる」起き攻めも可能だ。これについては、下のカコミで説明していくとしよう。

リスクは大きいが、横転起きや各種起き上がり攻撃を読んだときは空勢瓦突蹴りを狙うのもいい。

やや遅らせての重ね当ては、避け投げ抜け対策の最有力候補。天開をミスしないように。

崩れダウンからの起き攻め



※1：上勢柳扇掌始動の場合、下段投げは入らないため、選択①は存在しないことになる。
※2：相手は最速で回復するか、雷刃破ヒット時に受け身を取ることでダウン投げを回避可能。

両止や上勢柳扇掌で崩れダウンが発生したときは、左のフローチャートのような起き攻めを狙う。選択①では手堅く雲蹴り（⇨ⓀⓀ）を選ぶのがセオリーだが、最近は投げ抜けをサボる相手も多いため、たまにはダメージの大きい手極め倒身（⇩Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）を狙ってみるのもいい。また、選択②で相手が受け身を取らないことを読んだら、雷刃破からダウン投げを狙っていく。ダウン投げは回避されてしまうこともあるが、ここまで入れば全体力の半分近くを奪う超強力な選択だ。逆に、受け身を取ることを読んだ場合は、四つの選択がある。Aは横転受け身を読んだとき、起き上がりに中踵蹴りを重ねるとガードできずに背後よろけになるというもの。Bは受け身後（その場・横転とも）に相手がしゃがみ状態になっていることを利用し、下段投げを狙うという選択。CとDは通常の起き攻めと同様だ。

反撃に使用する技について

アオイの反撃技の中で注目したいのは、レバー前入れの鎖鎌（➡ⓀⓀ）。発生が12フレームと、中量級の立ちⓅクラスの早さを持つため、ヒザ系に対する返し技としても使っていける。とっさに出そうとすると雲蹴りに化けやすいが、⇩⇧➡ⓀⓀと入力すれば必ずレバー前入れの鎖鎌になるので試してみよう。

このほかの反撃技としては、15フレームから狙える横周肘当て、17フレームから狙える重ね当て辺りが重要か。崩れダウンが狙える双掌打（⇦⇨Ⓟ＋Ⓚ）は発生24フレーム。残念ながら、反撃にはほぼ使えない技といえる。

硬化差	反撃技（対立ち）
8～	各種上段投げ
11	立ちⓅ
12	レバー前入れ立ちⓀ
13	両止
14	立ちⓀ
15	横打
16	浮桜※
17	重ね当て
硬化差	**反撃技（対しゃがみ）**
8～	各種下段投げ
12	しゃがみⓅ
13	――
14	旋桜
15	横周肘当て
16	浮桜※
17	重ね当て
18	雲蹴り

※コマンドの関係上、発生が1フレーム遅くなることが多い

レバー前入れ鎖鎌はさまざまな技に対する反撃に使える。ヒット後に攻撃を継続しやすいのも利点だ。

スキの大きい技をガードしたら、スパッと重ね当て～天開を出せるようにしておきたい。練習あるのみ！

全13キャラクター・ワンポイント攻略

キャラ別対策の最重要ポイントとなるのが、高性能な両止の使いどころ。どんな連係に対して割り込むことができるか覚えるだけで、勝率はぐんと上がるはずだ。

アキラ戦 ONE POINT

最も恐ろしいのは馬歩衝靠。上段攻撃をかわしながら攻撃してくるので、立ちⓅからの選択はなるべく避けよう。また、猛虎硬爬山をガードしたら、横周肘当てを出すのが大安定。猛虎硬爬山→捜下崩捶の連係にも勝てるのが心強い。ちなみに、ラウンド開始時の躍歩頂肘は上勢柳扇掌で避けつつ反撃できるぞ。

ジャッキー戦 ONE POINT

接近戦では、肘からの連係に両止で割り込みにくいのが厄介。肘をガードしたらとりあえずしゃがみ、エルボーバックナックルの空振りを確認してから反撃すること。コンボバックナックルスピンからブラインドバックナックルとターンロースピンキックで二択をかけてくる相手には、どちらも両止で打ち勝てることも覚えておこう。

サラ戦 ONE POINT

アオイは反撃技が安いため、ドラゴンスマッシュキャノンやダブルジョイントバットを振り回してくる相手が多い。ガードしたら、立ちⓅ→桐枝落としや重ね当てなどを使ってきっちり体力を奪いたい。また、フルスピンヒールキックを空中でつぶしたときは、大ダウン攻撃で追い打ちすることも忘れずに(サラは受け身不能)。

ラウ戦 ONE POINT

ラウの肘をガードしたら、両止を出すのがオススメ。鳳凰槍掌に勝てるし、肘→肘の連係にはカウンターで割り込める。中間距離から飛燕転身掌を狙ってくる相手にも、ガードして両止。こちらはラウが飛燕連掌に派生させても割り込めるのが強みだ。また、中間距離では天地陰陽を多めに狙うのも効果的。

パイ戦 ONE POINT

両止と投げの二択を裏圏捶でしのがれてしまうのが厳しい。ある程度二択を捨てて、裏圏捶に投げで反撃してからでないと読み合いが成立しない。なお、相手が蒼下捶からの連係で攻めてきた場合、一瞬しゃがんで様子を見よう。直後の選択に素早い中段は無いが、蒼下旋風脚を交ぜられると両止を出してもつぶされてしまう。

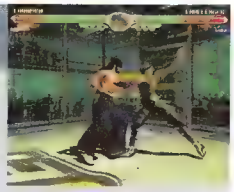
ウルフ戦 ONE POINT

やや遠距離から横周肘当てをメインに攻めるのがセオリー。もしも近距離で闘うときには、扇払いは絶対に使わないこと。ウルフが多用する技はほとんどさばけないのだ。また、ロースマッシュを多用するウルフは、ほぼワンセットで避けを入力していることが多い。両止を打ち返すと、避けやヒザなどをくらうことになり、危険だ。

ジェフリー戦 ONE POINT

空中コンボのダメージが大きく、苦戦を強いられる。ヒザが多いと思ったら、後ろダッシュでかわして渦巻手刀→連突絹車のコンボを狙っていこう。一方、スプラッシュマウンテンからのライデンドロップを読んだときは、その場起きでガードして、迷わず雲蹴りを出す。大ダウン攻撃よりダメージの大きい反撃技になるぞ。

カゲ戦 ONE POINT



肘打ち～十文字構えの連係は、ほとんど両止で打ち勝てる。むしろ怖いのは、遠距離からの風旋刃や龍尾閃といった、立ちⓅをかわす打撃技。通常時はリーチの長い横周肘当てをメインに闘おう。なお、順逆自在からの影刃は背後当て身で取れるが、これを読まれるとミドルキックからのコンボを狙われるので注意。

シュン戦 ONE POINT

二択拒否の向側後避がクセモノ。草薙以外の技ではつぶしにくいので、あまりにも向側後避が多い相手にはしゃがみダッシュで接近してからの投げも狙っていこう。また、もしも立ちⓅなどでK.O.したとき(立ち状態からゆっくり倒れていく)は、平手や上勢柳扇掌で追い打ちして飲酒量を下げること。

リオン戦 ONE POINT

しゃがみⓅの発生が遅いリオンは、アオイの立ちⓅ→両止の連係に割り込むことができない。ひたすら接近戦を挑み、立ちⓅからの二択を迫るのが効果的だ。接近戦で盤肘連環手が苦手という人は、肘をガードした後、避けるよりも上勢柳扇掌を出してみよう。必ず2発目を避けつつヒットし、コンボが狙える。

アオイ戦 ONE POINT

中間距離では横周肘当てて突っ込んでくることが多いため、天地陰陽がよく効く。近距離戦で寸止めを読んだら、雷刃破や袖伸剣からの空中コンボを狙うといい(両止よりダメージ効率がいい)。なお、起き上がりに空勢瓦突蹴りを狙われた場合は、最速でその場起きでガードできる。きっちり重ね当てなどで反撃すること。

レイ・フェイ戦 ONE POINT

各種の構えを見たら、両止をすぐ出すクセを身に付けておきたい。側襲脚から独立式に移行したときを除けば、ほぼすべての状況で構えからの技に両止がカウンターヒットするのだ。一方、中間距離で厄介な崩捶掌壁は、ガード後に上勢柳扇掌を出すのが最善の手。その後のレイ・フェイの選択をほとんど無効化できる。

ベネッサ戦 ONE POINT

ディフェンシブスタイルに対しては、バックナックルやストッピングローをくらったとき、最速で両止を出せば連係の3発目にカウンターヒットを狙える。ムエタイスタイルではライトニングエルボーを警戒。中間距離で横周肘当てが打ち負けることが多いので、しゃがみガードでライトニングエルボーが空振りするのを待とう。

※**文中のコマンド**……アキラ:馬歩衝靠(↓↘→Ⓟ+Ⓚ)／猛虎硬爬山(↓↘→Ⓟ)／捜下崩捶(↓↙←Ⓟ+Ⓚ)／躍歩頂肘(←↙↓↘→Ⓟ)／　ジャッキー:エルボーバックナックル(←↙↓Ⓟ+Ⓟ)／コンボバックナックルスピン(Ⓟ+Ⓟ→↓↘Ⓟ+Ⓚ)／ブラインドバックナックル(敵が背後Ⓟ+Ⓚ)／ターンロースピンキック(敵が背後←or→Ⓚ)　サラ:ドラゴンスマッシュキャノン(←↓↘Ⓚ)／ダブルジョイントバット(←↓↘Ⓟ+Ⓚ)／フルスピンヒールキック(←↓↙→or→↓↘Ⓚ)　ラウ:鳳凰槍掌(←↓↘Ⓟ+Ⓟ)／飛燕転身掌(　Ⓟ)／飛燕連掌(　Ⓟ→Ⓟ)　パイ:裏圏捶(←↓↙Ⓟ)／蒼下捶(　Ⓟ)／蒼下旋風脚(　Ⓟ+Ⓚ)　ウルフ:ロースマッシュ(↓↘Ⓚ)　　ジェフリー:スプラッシュマウンテン(←↙↓↘Ⓟ+Ⓖ)／ライデンドロップ(←↙↓↘Ⓚ+Ⓖ)　　カゲ:肘打ち～十文字構え(　Ⓟで↓Ⓟ押しっぱなし)／風旋刃(↓↘Ⓟ)／龍尾閃(　↓↘Ⓚ+Ⓖ)／順逆自在(←↙↓↘Ⓟ+Ⓖ)／影刃(←↙↓↘Ⓟ)　シュン:向側後避(←or→Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)　リオン:盤肘連環手(←↙Ⓟ)　レイ・フェイ:偽襲脚(涅槃式中Ⓟ+Ⓚ)／崩捶掌壁(敗式中Ⓟ+Ⓚ)　ベネッサ:バックナックル(ディフェンシブスタイル:Ⓟ)／ストッピングロー(ディフェンシブスタイル:Ⓚ)／ライトニングエルボー(ムエタイスタイル:Ⓟ+Ⓚ)

連続技　●ノーマルヒットで狙えるものは少ない。どうやってカウンターヒットを狙うか、よく考えよう。

Combo①：雷刃破（⇨Ⓚ）→打突（Ⓟ）→渦巻手刀（⇦⇦Ⓟ）→鎖鎌（敵が背後ⒼⒼ）→縦手刀（敵ダウン中⇧Ⓟ）

条件	アオイ	サラ	バイ	ベネッサ	リオン	レイ・フェイ	カゲ	シュン	ラウ	ジャッキー	アキラ	ウルフ	ジェフリー
立カウンター													
屈カウンター													
立ノーマル													

Combo②：雷刃破（⇨Ⓚ）→連突絹車（ⓅⓅ⇨ⓅⓅ）

条件	アオイ	サラ	バイ	ベネッサ	リオン	レイ・フェイ	カゲ	シュン	ラウ	ジャッキー	アキラ	ウルフ	ジェフリー
立カウンター													
屈カウンター													
立ノーマル													

Combo③：雷刃破（⇨Ⓚ）→打突（Ⓟ）→連突小太刀（ⓅⓅⓅⓀ）

条件	アオイ	サラ	バイ	ベネッサ	リオン	レイ・フェイ	カゲ	シュン	ラウ	ジャッキー	アキラ	ウルフ	ジェフリー
立カウンター													
屈カウンター													
立ノーマル													

Combo④：浮桜（⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ）→連突絹車（ⓅⓅ⇨ⓅⓅ）

条件	アオイ	サラ	バイ	ベネッサ	リオン	レイ・フェイ	カゲ	シュン	ラウ	ジャッキー	アキラ	ウルフ	ジェフリー
立カウンター													
屈カウンター													
立ノーマル													

Combo⑤：浮桜（⇦⇨Ⓟ＋Ⓚ）→連突小太刀（ⓅⓅⓅⓀ）

条件	アオイ	サラ	バイ	ベネッサ	リオン	レイ・フェイ	カゲ	シュン	ラウ	ジャッキー	アキラ	ウルフ	ジェフリー
立カウンター													
屈カウンター													
立ノーマル													

Combo⑥：両止（⇦⇧Ⓟ）→雲蹴り（⇨ⒼⒼ）

条件	アオイ	サラ	バイ	ベネッサ	リオン	レイ・フェイ	カゲ	シュン	ラウ	ジャッキー	アキラ	ウルフ	ジェフリー
立カウンター													
屈カウンター													
立ノーマル													

Combo⑦：上勢柳扇掌（⇦⇨Ⓟ＋Ⓚ）→打突（Ⓟ）→連突小太刀（ⓅⓅⓅⓀ）

条件	アオイ	サラ	バイ	ベネッサ	リオン	レイ・フェイ	カゲ	シュン	ラウ	ジャッキー	アキラ	ウルフ	ジェフリー
立カウンター													
屈カウンター													
立ノーマル													

Combo⑧：上勢柳扇掌（⇦⇨Ⓟ＋Ⓚ）→鎖鎌（➡ⒼⒼ）→ダウン投げ（敵ダウン中⇧Ⓟ＋Ⓖ）

条件	アオイ	サラ	バイ	ベネッサ	リオン	レイ・フェイ	カゲ	シュン	ラウ	ジャッキー	アキラ	ウルフ	ジェフリー
立カウンター													
屈カウンター													
立ノーマル													

Combo⑨：拝み蹴り（⇧Ⓚ＋Ⓖ）→雲蹴り（⇨ⒼⒼ）

条件	アオイ	サラ	バイ	ベネッサ	リオン	レイ・フェイ	カゲ	シュン	ラウ	ジャッキー	アキラ	ウルフ	ジェフリー
立カウンター													
屈カウンター													
立ノーマル													

コンボ解説

①は最大級のダメージを誇るコンボ。ただし、重量制限が厳しい上に、足位置まで絡んでくるから困りもの。実戦では、②か③のコンボで妥協するのが現実的かもしれない。ちなみに、小ダウン攻撃（縦手刀）を大ダウン攻撃（空勢駒手刀）や空勢瓦突蹴りに変えると、あっさり回避されてしまう。

②③のコンボは、雷刃破だけでなく袖伸剣（⇧Ⓟ）からも狙っていける（この場合、足位置の条件はすべて逆になることに注意）。また、②③がどちらも入るなら、②のコンボの方がダメージは大きい。③のコンボを狙うのはジェフリー戦か、相手が壁にヒットしそうなとき（連突絹車の3発目で壁ヒットすると、4発目が当たらないことが多い）だけになるだろう。

④⑤は、浮桜がカウンターヒットしたときに狙っていく。浮桜は雷刃破よりも発生が早いので、②や③のコンボより決めるチャンスは多い。なお、④は足位置が平行のときしか狙えないが、ダメージは⑤よりはるかに大きいのが魅力。できるだけ足位置によって使い分けられるようにしておきたい。

⑥は多用する両止からのコンボ。相手キャラと足位置によっては雲蹴りの前にしゃがみⓅを挟むこともできるが、この場合雷刃破→ダウン投げのバウンドコンボ（確定ではない）が狙えなくなる。

⑦⑧は上勢柳扇掌を使ったもの。⑧のほうがダメージは大きく、⑦はほぼ全キャラに安定するというメリットがある。もちろん、起き攻めを考えるなら、⑦⑧より上勢柳扇掌→雲蹴りというコンボの方がいい。

⑨はスキの大きな技への反撃に使うコンボ。拝み蹴りは小カウンターでも崩れダウンが発生するが、Ⓖボタンで振り向いて雲蹴りが狙えるのは足位置がハの字のときのみである。平行のときは大ダウン攻撃で妥協することになるが、この場合は重ね当て～天開の方がダメージが大きいため、効率的ではない。実戦では、崩れダウン中の足位置確認が困難なのが難点か……。

雷飛

多彩な打撃で相手を翻弄しよう

Text : H.L

Ver.Cで性能が上がった打撃を駆使して相手をねじ伏せつつ、その中に防御的な性能を持つ技を交ぜていく。テクニカルな戦術を磨いていこう。

「中段→中段」のコンビネーションを使いこなす

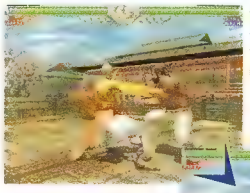
中段技と投げの二択が基本となる本作のゲームステム上、中段から中段へと続くコンビネーションは、非常に強い部類に属する。1段目で投げとの二択を迫った後、さらにディレイの2段目と投げで二択を迫る、つまり択一攻撃を連続で行なうことができるからだ。レイ・フェイの技の中では、斜天連掌(⇩⇨Ⓟ)と鶴首連撃(⇨Ⓟ+ⓀⓅ)の二つに注目していきたい。

斜天連掌と鶴首連撃は、発生が同じぐらいで似たような使い方ができる。違う点は以下の通りだ。

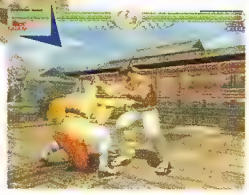
斜天連掌は、ヒット時に空中コンボを決めることができるため、それ自体に大ダメージを期待できるが、2段目までガードされたときのスキは大きい。一方、鶴首連撃はガードされてもスキが非常に小さいため、相手に二択を迫られにくい(発生の遅いヒザはしゃがみⓅでつぶせる)。しかし、1段止めからの投げや2段目カウンターヒットからの二択など、ほかの技への連係に成功しない限り大ダメージは与えられないという欠点があるのだ。

これらの技の使い分けはプレイヤー次第だが、鶴首連撃ならワンコマンドで出すことができる上に半回転系で、ガードされたときの防御手段もある程度幅があるため、こちらをメインにした方がいいだろう。特に重量級を相手にした場合、手堅く択一攻撃を迫れるのでかなりの活躍が期待できるはずだ。リスクの大きい斜天連掌は、確定反撃として使うにとどめよう。

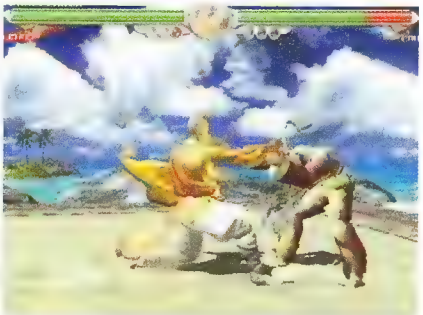
そこで、鶴首連撃の細かい性質を把握しておこう。まず1段目がガードされた場合は、硬化差的にやや不利な状況なので、投げを狙いにくい。よって、カウンターヒットに期待しつつ、ガードされてもスキの小さい2段目を出していくパターンを多用した方がいいだろう。次に1段目がヒットした場合。このときは投げの選択肢を増やすといい(2段目を出すという選択肢と半々程度)。重要なポイントとなるのは、2段目がカウンターヒットした場合。しゃがみⓅがヒットしたときと同じ状況になるので、有利に選択を迫れるのだ。双飛脚(⇩Ⓚ+Ⓖ)といった発生の早い中段技と投げの二択を基本に、避け投げ抜けをしてくる相手には、全回転系の里合腿(⇨+Ⓚ)や少しタイミングを遅らせての双飛脚を合わせていこう。



鶴首連撃の2段目をガードされても、硬化差は「−3」。ガード後に発生の遅い中段技を出してくる相手には……、



しゃがみⓅが有効。発生がヒザ程度の技ならカウンターを取ることができ、そこから逆に二択を迫れる。



鶴首連撃は2段目がカウンターヒットすればさらに攻め込めるのが魅力。技自体のダメージが小さい分、連係でダメージを与えていこう。

中間距離の立ち合い

レイ・フェイは突進力が高い技を多く持っているため、中間距離を制するのは難しいことではない。主に使っていく技は、敗式から出せる箭疾歩(敗式中Ⓟ+Ⓚ)と崩捶掌壁(敗式中ⓅⓅ+Ⓚ)、そして鶴首連撃、前掃腿(⇩Ⓚ+Ⓖ)、斜前転身擺脚(⇧Ⓚ)だ。これらの技はどれも用途が異なるので、それぞれ解説していこう。

まず鶴首連撃と前掃腿は、離れたところからの二択に使っていく。鶴首連撃後は前述した通りに攻め、前掃腿後はノーマルヒットだったら防御的な行動を取り、カウンターヒットなら攻撃的な行動、具体的には撐掌(⇨⇨Ⓟ)を中心とした択一攻撃に転じていきたい。

箭疾歩は相手の技の空振りに合わせるように出していき、ヒットを確認したらその後択一攻撃へ。

残る崩捶掌壁と斜前転身擺脚は、最低限ガードさせることを目的として使うことになる。崩捶掌壁は2段目をガードさせるように使っていくと効果的。その後は大幅に有利となるので、攻め込むチャンスとなる(詳しくは後述)。斜前転身擺脚は回転系の攻撃なので、崩捶掌壁を避けてくる相手に裏の選択肢として使っていきたい。

単発だけでは終わらないところにレイ・フェイの強さがある。斜前転身擺脚は下段つぶしの効果もあり、その後の派生技もさまざま。基本は1段止めから跨虎式へ。

構えを駆使して間合いを維持

構えをひんぱんに切り替え、間合いを維持しつつチャンスをうかがう、というスタイルが街中で流行している。どんな技が飛んでくるか分からないため、相手を幻惑する効果がある……らしい。基本は、敗式と独立式を交互に切り替えつつ、間合い調整として涅槃式を適度に交ぜる動き。そのときポイントとなるのは、独立式から涅槃式に切り替えることだ(右カコミ参照)。

レイ・フェイ使いなら誰でも行なう(?)連続構え切り替え。狙いをしっかり決めて使おう。

構え切り替えのスピード

構え切り替えは、その前の状態と構えるコマンドによって早さが異なる。モーション自体は変わらないのだが、内部的な判定が次の構えになるまでの早さが違う、つまり動ける(技を出せる)ようになるタイミングや当て身判定(独立式の場合)が発生するタイミングに差があるのだ。構え切り替えを連続して行なう際や、構えから構えに連係して攻め込む際に重要となるので、どのルートで構えたら連係しやすいのかをしっかり覚えておこう。

●敗式に移行する場合

通常状態、または独立式から⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖのコマンドを入力した場合が最も早い。涅槃式からの⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ、独立式からの⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖは、構えるスピードが遅くなる。

●独立式に移行する場合

敗式から⇧Ⓟ+Ⓚ+Ⓖで移行する場合が最も早く、次いで通常状態から⇧Ⓟ+Ⓚ+Ⓖでの移行が早い。敗式からの⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖと涅槃式からの⇧Ⓟ+Ⓚ+Ⓖはやや遅め。

●涅槃式に移行する場合

独立式からの⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖが最も早く、通常状態からの⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖがそれに続く。最も遅いのは敗式からの⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖとなる。

近距離の立ち合い

近距離で繰り出す技は、発生の早い技がメインとなる。基本的には、分脚(↙Ⓚ)、撞掌、双飛脚などの中段技と、投げもしくは坐盤劈掌(↷Ⓟ+Ⓚ)などの下段技で二択を迫っていく。そこに、相手の技を止めることを目的としたしゃがみⓅ、ガードさせた後に攻め込むことを目的とした崩捶掌壁も交ぜていくと、二択の効果が上がってくるぞ。そのほか、ヒットしたときのリターンが大きく、上段攻撃を避ける性能がある伏身腿(独立式中↓Ⓚ)も、狙っていきたい技の一つだ。

撞掌後は、ガード、ヒットを問わず間合いが離れるので、仕切り直しになることが多い。だが、ヒット時は若干有利な状態となっていることを利用し、前掃腿を基本とした中間距離の選択肢を迫っていくのも悪くない。その中にダッシュ投げを交ぜていくとなお効果的だ。逆にガードされたときは、しゃがみ後ろダッシュなどで様子を見ながら、相手の行動に対応していこう。

そして、主に使っていくであろう双飛脚後は、ヒットしていたらもちろんコンボを決めていく。ガードされたときは相手の投げが確定反撃となってしまうので、防御的な選択肢、中でも避け投げ抜けが有効だろう。

分脚カウンターヒット後は有利なのでさらに二択へ。ちなみにノーマルヒットは五分となる。

しゃがみⓅの攻防

しゃがみⓅがヒットした後は、近距離の立ち合いで使うような発生の早い中段技と投げで二択を迫ればOK。さらなるバリエーションを求めるなら、Ver.Cでディレイがかかるようになった背身肘撃(↓Ⓟ+ⓀⓅ)をオススメする。

また、重量級に対しては双飛脚からのコンボのダメージが小さいので、登天掌(↓↷Ⓟ)を使った方がダメージ効率がよくなる場合もある。ノーマルヒットした後は、しゃがみⓅを出せば相手の行動をほとんど回避できることを覚えておけば、リスクはそれほど大きくないはずだ。

一方、しゃがみⓅがガードされた場合は、防御的な行動を取るのが賢明である。胡蝶壁を狙ったり、下がって様子を見るなど、相手の行動に応じた対処をしていきたい。しかし、登天掌ならしゃがみⓅをガードされた後に出しても痛い目に遭うことが少ない。この技は出始めがしゃがみ状態になっており、しゃがみⓅで止められてもしゃがみくらいになるため、相手がしゃがみⓅ後に最速で投げを入力すると空振りする。つまり、二択を迫られにくい状況となるのだ。

登天掌ノーマルヒットの硬化差は「-1」。こちらのしゃがみⓅに対して、相手はしゃがみⓅを出すぐらいしか対抗策がない。

不利な状況での対応

スキの小さい技をガードさせた後や、鶴首連撃や坐盤劈掌などをノーマルヒットさせた後など、レイ・フェイが若干不利な状態では、胡蝶壁(↓↙↷Ⓟ+Ⓚ)が活躍する。出始めにさばき判定(対上中段Ⓟ、肘)があるため、二択を回避する手段として最適なのだ。しかも、Ver.Cではヒット効果が崩れダウンとなったため、追い打ちで羅拳撃(↷ⓅⓅ)を決めれば、全体力のおよそ3分の1程度を奪うことができるぞ。特に、硬化差が「-3」ぐらいの状況では、相手は中段の選択肢に発生の早い肘などを使わざるを得ないため、胡蝶壁に引っかかりやすい。そういう状況を技表でチェックしてみよう。

実はこの硬化差「-3」、不利ではあるがレイ・フェイにとって対応しやすい状況でもある。その状況での弓歩双風拳(↶↷Ⓟ+Ⓚ)は、もともとの上段技をかわす性能に加え、肘など攻撃判定が下に無い中段技もスカしてくれるので、かなり使いやすい。また、通常状態からの独立式で発生の早い技を当て身できるのも硬化差「-3」からであることを覚えておこう。

鶴首連撃は、ノーマルヒット時、ガード時ともに硬化差「-3」。胡蝶壁や弓歩双風拳のチャンスだ。

3回決めれば相手は瀕死に。弓歩双風拳も崩れダウンを誘発するので、不利な状況でのリターンが大きい。

受け身攻め

通常状態から横転受け身を攻めるときは、横転受け身時に起こる軸ずれをある程度カバーできる鶴首連撃と投げの二択が有効。そのほか、全回転系で下段技をつぶせる斜前転身擺脚も使っていきたい。

また、排山倒海(↙Ⓟ+Ⓖ)からのコンボなどで相手がダウンしている状態で独立式になった場合、相手がその場受け身をするようなら、伏身腿と構えを解いての斜天連掌で二択を迫る戦法が有効。まずは伏身腿を意識させてから斜天連掌を狙いにいこう。そして相手が横転受け身をした場合は、進歩分脚(独立式中Ⓚ+Ⓖ)、涅槃式に構え直しての前掃腿(涅槃中↓Ⓚ)が手っ取り早い二択となる。その際、全回転で下段つぶしの旋風脚(敗式中Ⓚ+Ⓖ)を交ぜてもいい。

横転受け身は軸がズレやすい。直線系の打撃だと相手が技を出してきたときに負けることもあるため、攻めるときは軸ズレをカバーできる回転系の技をメインに使おう。

崩れダウンに羅拳撃を決めた後は、特に注目したい受け身攻めポイントだ。相手はうつ伏せ敵頭方向のダウンとなるため、横転受け身を取ってくれれば大ダメージを与えるチャンスとなるからだ。

あくまでも先読みでの行動になってしまうのだが、羅拳撃後に少し前ダッシュしてから敗式に構え、すぐに箭疾歩を繰り出してみよう。すると、横転受け身を取った相手がガード不能になるタイミングに、ちょうど箭疾歩を当てることができる。横転受け身を取ってくらった相手は回復不能のよろけ状態となり、蹬脚(↷Ⓚ)や弓歩双風拳などの追い打ちが確定するのだ。

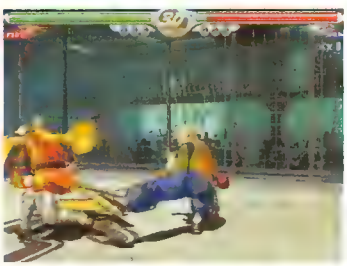
崩れダウンを誘発する技を数多く持つレイ・フェイは、相手をうつ伏せ敵頭方向のダウンにする機会も多い。

その後、タイミングを見計らって敗式から箭疾歩へ。相手は大きくよろけて、さまざまな技が確定するのだ。

起き攻め

レイ・フェイは、排山倒海や双飛脚などコンボの最後に踏震撃(敵ダウン時↙Ⓚ)を決めることが多い。その後は、最速で涅槃式に移行すると相手のその場起き上がり蹴りをほとんどスカすことができ、その硬化に前掃腿(涅槃式中↓Ⓚ)がほぼ確定するぞ。ただ、間合いが遠い場合はスカってしまうので注意。踏震撃を決めたときの間合いを見極め、ギリギリで踏み付けた場合は後ろしゃがみダッシュで起き上がり蹴りをスカそう。

通常の起き攻めをする場合は、打撃と下段起き上がり蹴りに強い双飛脚と、ガードしている相手に有効な投げを中心に攻め、中段起き上がり蹴りに対しては立ちガードをするのが基本となる。もし起き上がり蹴りをどちらもガードできるなら、それに越したことはない。



踏震撃を決めた後は、こちらの硬化を意識して相手が起き上がり蹴りを出してくることが多い。そこですかさず涅槃式に移行！起き上がり蹴りをスカすことができるぞ。

敗式の性質

敗式は、構えの姿勢から相手のリーチが短い技をスカしやすい。敗式中の主力技は以下の通りだ。

崩捶(敗式中Ⓟ)は非常に発生が早く、そこからの派生技はどちらも当て身不能。崩捶掌璧は、ガードされてもレイ・フェイ側が大幅に有利な状態となる。その上、崩捶がカウンターヒットしたときは崩捶掌璧まで連続ヒット、崩捶掌璧がカウンターヒットしたときはダッシュからの投げが確定するのだ。崩捶掌璧はただ単に出すだけで強いので、敗式からメインで狙っていく攻撃となる。

高弾腿(敗式中Ⓚ)は、カウンターヒット、またはよろけ中の相手にヒットさせると高く浮かせられ、空中コンボで大ダメージを与えることが可能。旋風脚は、全回転系で下段つぶしの効果がある。さらにガードされても五分。崩捶でカウンターを取りやすい状況となるのだ。

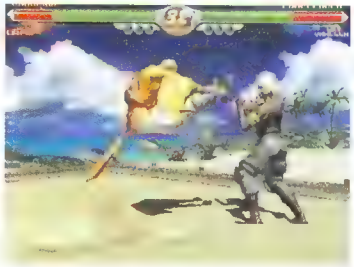
敗式への構えは切り替わりが早いので、通常構えからいきなり敗式中の技を出せる。

崩捶掌璧後の攻め

まず、ヒット状況を正確に判断することが重要。その上で、以下のような攻めを展開しよう。

カウンターヒットした場合はダッシュ投げで決まりだが、ノーマルヒットした場合はガードされたときよりも間合いが離れるので、攻めるには前ダッシュで近付かなければならない。

ガードさせた場合、その後の硬化差は「+7」。その恩恵で、双飛脚を始めとするそこそこ発生の早い技を出せば割り込まれない。よって、基本的にはそれらの中段技とダッシュ投げの二択でOKだ。しかし、避け投げ抜けや後ろしゃがみダッシュなど相手側の対策も進んでいるので、再度敗式に構えて崩捶掌璧を出すなど、選択肢を増やして相手に対応されにくくしていきたい。避け投げ抜けには旋風脚やタイミングをずらしての中段技、後ろしゃがみダッシュには突進力のある箭疾歩を使っていくのも効果的だ。


崩捶掌璧はガードされても有利だが、やはりヒット状況の確認は必要。ヒット確認を怠ると、このような状態になってしまう。

箭疾歩後の行動

箭疾歩がヒットした後は、相手がダウンせずレイ・フェイ側が有利と、しゃがみⓅをヒットさせたときと同じような状況となる。しゃがみⓅヒット後と同様の攻めを展開すれば問題無い。

また、最大ため箭疾歩はガードさせるとよろけを誘発できるので、中段技と投げの二択で攻め込める。最大ため箭疾歩がヒットした場合は、崩れダウンになった相手に羅拳撃を決めよう。

箭疾歩はガードされても確定反撃を受けない。胡蝶壁や避け投げ抜けなど防御的に。

独立式の性質と狙いどころ

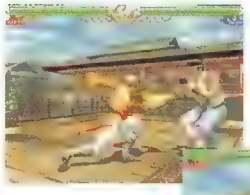
独立式中は当て身性能があり、上・中・下段のパンチ系(両手攻撃以外)をすべて取ることができる。その当て身判定が発生するタイミングは、構えたときの状況によって異なるので、狙う際には注意しよう。

独立式からの主力となる進歩分脚と伏身腿は、どちらもよろけを誘発する技で、特に伏身腿でよろけさせた後は相手にとってキツイ状況となる(右カコミ参照)。

また、穿心撞掌(独立式中Ⓟ)はリーチが長くガードされてもほとんど不利にならない上に間合いも離れるので、意外に使いやすい技だ。この技の後は、構えを解いたり構えを切り替えたりして様子を見ていこう。

独立式への切り替えは、構えの切り替えが早い敗式と通常状態から行なうのがメインとなる。敗式でプレッシャーを与えつつ独立式に切り替え、進歩分脚と伏心腿の二択、もしくはそのまま構えを維持して当て身を狙うといい。また、通常状態からいきなり構えて伏身腿を出したりするのも効果的だ。

最もいい状態で独立式に移行できるのは、側鬟脚(涅槃式中ⓅⓀ)後である。これをガードさせた後の進歩分脚は割り込まれず、カウンターヒット時は進歩分脚や十字蹬脚(独立式中Ⓚ)が連続ヒットするのだ。


中間距離で構えを連続で切り替えているときに使っていくと効果的。出す際には距離を把握しておきたい。

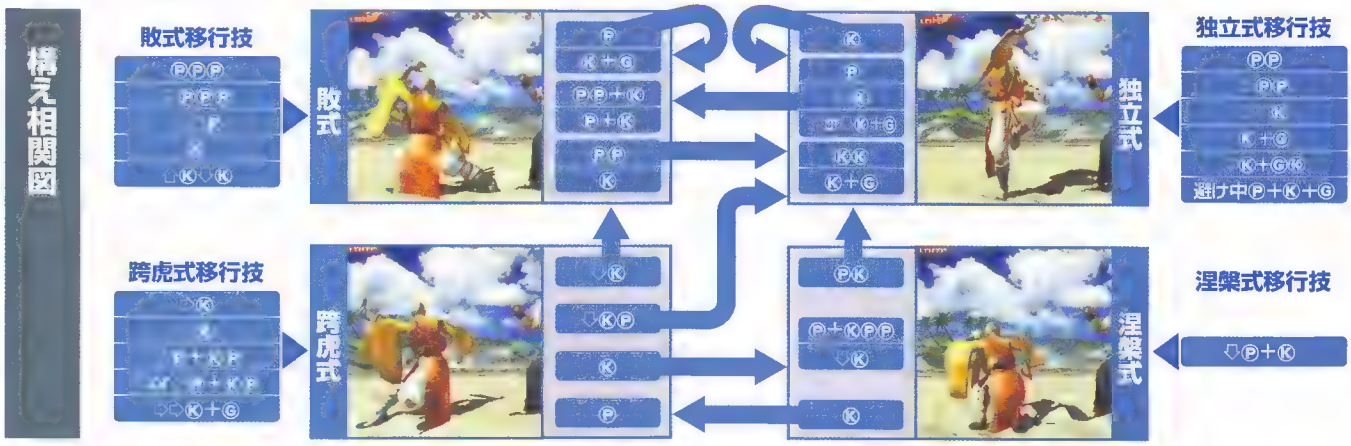
進歩分脚ヒット後は、双飛脚と投げの二択へ。伏身腿ほど有利になるわけではないことに注意しよう。

伏心腿ヒット後

伏心腿ヒット後のよろけは、相手の回復が少しでも遅れれば高弾腿がヒットし、ダメージの大きい空中コンボを決めることができる。もし回復されたとしても、相手は回復で手一杯なので、こちらの投げに対応するのはほとんど無理。相手の回復スピードによって、高弾腿と投げの比率を変えていくといいだろう。

伏身腿をくらった後、よろけ回復してほぼ確実に高弾腿をガードしてくるような相手には、再度伏身腿を狙うのも効果的。

構え相関図



涅槃式の性質と狙いどころ

涅槃式からの技は、大きく中段技からのコンビネーションと全回転技の二種類に分けることができる。まずは中段技からのコンビネーションの性能を把握しよう。

転身崩捶(涅槃式中Ⓟ)は、上・中段のパンチ系とキック系をさばくことができ、ガードされても五分。そこからの派生技である側襲脚は下段つぶしの効果があり、技後は独立式に移行する。そして、連環翻身馬歩捶(涅槃式中Ⓟ+ⓀⓅⓅ)は、2、3段目にディレイをかけることが可能。2段目はガードされても有利で、それがカウンターヒットすると3段目が連続ヒットする。ディレイで2段目を出してカウンターヒット(3段目までの連続ヒット)を狙うか、2段目から投げorディレイ3段目の二択を迫ろう。

涅槃式中のさばき技は強力だが、リーチは短いため、後ろに下がる涅槃式への構え切り替えからは、その性質を活かし切れないことが多い。主に移行技から狙っていこう。

次に全回転の技。この中で注目したい技は飛燕旋風脚(涅槃式中Ⓚ)だ。発生は遅いが、下段つぶしの効果がある上にガードされても有利な状態になる。その後、跨虎式からの強力な攻めが可能なのだ(詳しくは後述)。

涅槃式は、それに移行する技が双掌(⇩Ⓟ+Ⓚ)と後襲腿(跨虎式中Ⓚ)しかない。そのため、ほかの状態から構えを切り替えて狙うことが多くなるだろう。間合いが少し離れていて若干レイ・フェイ側が不利な状況が、涅槃式に切り替えやすいポイントだ。例えば、前掃腿が遠い間合いでノーマルヒットした後や、撐掌をガードされた後などがそれに当たる。また、踏震撃を決めた後も狙いどころの一つだ(起き攻め参照)。

側襲脚は、中間距離から2段目のみを当てる感じで使ってもいい。ディレイをかけることが可能で突進力も高い技なので、そこそこの効果を期待できる。

双掌からの連係

双掌で涅槃式に移行した後は、さばき技の転身崩捶が活躍する。その後は最速で側襲脚を出してガードさせたり、ディレイをかけた側襲脚でカウンターを狙うといい。側襲脚を警戒する相手には、転身崩捶で止めて(通常状態に戻る)投げや中段技に連係させていこう。避けを多用する相手には、全回転系の前掃腿と飛燕旋風脚も忘れてはならない。

ただし、双掌からの攻めはすべてしゃがみⓅでつぶされてしまうことに注意。ディレイをかけた背身肘撃(⇩Ⓟ+ⓀⓅ)をひんぱんに交ぜることを心掛けよう。

双掌カウンターヒット時は、最速の背身肘撃が連続ヒット。1段目でカウンターを狙うときは、最速で出し切ってもいい。

背身肘撃と背折靠(⇨or⇩Ⓟ+ⓀⓅ)がカウンターヒットしたときは相手が崩れダウンとなるため、後襲腿が確定する。ダメージを与えるチャンスを見逃さないように。

跨虎式の性能

跨虎式も涅槃式と同様にさばき技が強力。連環挿捶(跨虎式中Ⓟ)は上・中段のパンチ系とキック系をさばく技で、ヒット時は相手が崩れダウンになり羅拳撃が確定。後襲腿は下段をさばく技で、回転系を含むほとんどの技をさばくことができる。ヒット時はよろけを誘発し、相手の回復が遅ければ前掃腿がヒットする。回復が早い相手には、構えを切り替えて中段技を出していこう。

跨虎式の基本はさばき技二種の使い分けだが、どちらも直線系の中段なので、下段始動で避けに強い連環翻身馬歩捶(跨虎式中⇩ⓀⓅⓅ)も交ぜていきたい。

構え自体の特性は、前後にダッシュができること。Ver.Cではダッシュ中に技が出せるのも密かなポイント。

連環挿捶は、ガード後に確定反撃としてくらうのは投げのみ。ガードされた際は避け投げ抜けを入力しよう。

上段技にも強い後襲腿。ガードされても確定反撃は受けないので、涅槃式からのさばき技を主に出していく。

大幅に有利な状態での跨虎式

跨虎式への構え切り替え動作が無いため、構えを取るためには移行技を経由するしかない。跨虎式からの選択肢は、その移行技のヒット状況によって使い分けていきたい。

まず覚えておきたいのが、後襲腿が確定する場面。里合腿と飛燕旋風脚のカウンターヒット時がそれにあたる。後襲腿ヒット後は相手がよろけるので、前掃腿を中心に選択を迫ろう。

そして、後襲腿が確定はしないが割り込まれない場面もある。それは、里合腿と背身肘撃のノーマルヒット時、飛燕旋風脚のガードorノーマルヒット時だ。このときの選択肢は、後襲腿と連環翻身馬歩捶の二択でOKだ。

里合腿がカウンターヒットした後は後襲腿が確定。里合腿がヒットしたら、とりあえず後襲腿を出しておくのも悪くない。

反撃に使用する技について

レイ・フェイは硬化差が「15」までの技には主に投げを決めていくことになるのだが、投げの種類が少ないので、ダメージの大きい排山倒海や擺脚捜倒(⇨⇦Ⓟ+Ⓖ)ばかりに偏らず、雷身旋舞(Ⓟ+Ⓖ)や弓箭掌壁(⇨⇨Ⓟ+Ⓖ)もたまに交ぜる必要がある。また、下段技をガードした場合は撐掌を決めよう。

そして、硬化差が「16」の技に対しては双飛脚からのコンボ、「18」以上の技には斜天連掌からのコンボを決めていきたい。二起分脚(⇩Ⓚ)は、コマンドの関係から発生が遅くなってしまうこともあるため、双飛脚を使った方が安定する。

硬化差	反撃技(対立ち)
8～	各種立ち投げ
11	――
12	立ちⓅ
13	立ちⓀ
14	分脚、撐掌※
15	里合腿
16	双飛脚、二起分脚
17	斜天連掌※

硬化差	反撃技(対しゃがみ)
8～	――
11	――
12	しゃがみⓅ
13	――
14	分脚、撐掌※
15	――
16	双飛脚、二起分脚※
17	斜天連掌※

※コマンドの関係上、発生が1フレーム遅くなることが多い

硬化差が18フレーム以上の技には、斜天連掌を決めたいところ。コマンドは難しいが、リターンは大きい。

⇨⇨というコマンドの関係で発生が15フレームになってしまうことが多いため、使う場面は限られてくる。

全13キャラクター・ワンポイント攻略

構えからの連係がほとんど通用しない場合もあれば、胡蝶壁や弓歩双風拳などの防御的な技を制限せざるを得ないこともある。相手キャラごとに技を使い分けよう。

アキラ戦 ONE POINT

直線的な技が多いため、少し待ってからの馬歩衝靠など、タイミングを外して技を出してくることが多い。そのため、胡蝶壁や避けを狙う際には注意が必要だ。

また、アキラは一つ一つの技のダメージが大きいので、こちらもダメージの大きい技を主体として体力負けしないようにしていきたい。

ジャッキー戦 ONE POINT

まずビートナックルのリーチを把握して、それが当たらない間合いで様子を見ながら闘っていこう。相手がコンビネーションで攻めてきた場合は、ピンポイントでしゃがみガードをして投げや打撃を狙っていくのが基本だが、上段に派生するポイントで弓歩双風拳を出して割り込むのもそこそこの効果がある。

サラ戦 ONE POINT

蹴り技が強力なため、胡蝶壁や弓歩双風拳が狙いにくい相手だ。よって、胡蝶壁は密着状態から適度に使うにとどめ、避け投げ抜けを防御手段のメインにした方がいいだろう。フラミンゴからの技に対しては、腹側に避けた後やしゃがみガードでスカした後に、少なくとも投げを決めていくようにしたい。

ラウ戦 ONE POINT

直線的な打撃技に強い燕陣旋風脚を持っているため、跨虎式が非常に使いにくい相手。割り込まれない状況で後襲腿を出しても、燕陣旋風脚でつぶされてしまうことが多々あるのだ。また、中間距離での打ち合いも一方的に負けてしまうことが多い。じっくり闘いがら攻めるチャンスをうかがい、そしてモノにしていこう。

パイ戦 ONE POINT

手数の多い攻めと、それに交ぜてくる投げがやっかい。相手が手数で押してくる中で、有利不利を正確に判断していくことが重要だ。また、パイは全体的に攻撃力が低いので、攻撃力にものをいわせた闘い方が有効となる。リターンの大きい弓歩双風拳をピンポイントで取り入れ、大ダメージを与えていきたい。

ウルフ戦 ONE POINT

体重が重いため、伏身腿や双飛脚からのコンボのダメージが小さくなってしまう。登天掌や弓歩双風拳、胡蝶壁といった崩れダウンを誘発する技をメインに使っていき、安定したダメージを与えていきたい。また、ウルフの技は半回転系が多いため、避けを狙うより前後の間合い調節を意識して闘うといい。

ジェフリー戦 ONE POINT

崩れダウン誘発技を狙うのはウルフ戦と同様。ジェフリーは直線系の打撃がメインなので、避けを多めに使っていこう。中間距離での避けも意外に効果があるぞ。

そして、ぜひ使っていきたいのが鶴首連撃だ。ガードされてもヒザによる二択を受けない(しゃがみⓅでつぶせる)ため、かなりの効果を発揮する。

カゲ戦 ONE POINT

肘をメインに使ってくるので、胡蝶壁と弓歩双風拳に引っかかりやすい相手だ。だが、あまり使い過ぎると読まれて手痛い反撃を受けてしまうので、同じ場面で別の選択肢も取り入れていこう。そして、技をスカされたときや避けられたときは、必ず弧延落に対する投げ抜け(⇦Ⓟ+Ⓖ)を入れておきたい。

シュン戦 ONE POINT

シュンはスカし性能の高い技を多く持っているので、判定の強い双飛脚や、上下に判定の大きい分脚をメインに使っていこう。こちらが攻める際には、向側後避に注意したい。この技はスカし性能がかなり高いので、有利な状況でもすぐに技を出さず、しゃがみガードで少し待つといった対応も必要になってくる。

リオン戦 ONE POINT

スキが小さく間合いが離れる技をガードした後は無理に追わないこと、密着戦での下段技に惑わされないこと、この二つが重要なポイントだろう。特に下段技をガードした際は確定反撃をキッチリ決めていきたい。また、通常の立ち合いで下に攻撃判定があって発生も早い分脚を多めに使っていくのも有効だ。

アオイ戦 ONE POINT

アオイの技の中で最も注意すべきは両止。こちらの構え移行技をガードした後に両止を出されると、構えからの連係のほとんどをカウンターで止められてしまうのだ。そのため、通常状態からの攻めを基本とし、構えからの技は単体での使用(通常状態からいきなり構えて出すなど)を意識して闘っていこう。

レイ・フェイ戦 ONE POINT

同キャラ戦では、確定反撃をキッチリ決められたかどうかが、勝敗の分かれ目になることが多い。特に、使用頻度の高い双飛脚や登天掌をガードした際は、必ず投げでの反撃を決めていきたい。また、胡蝶壁や弓歩双風拳への対抗策として、若干有利な状況では分脚を多めに使っていこう。

ベネッサ戦 ONE POINT

こちらが有利な状況でも攻めにくい相手。イントルードフックやバリアキックといった避けながらの技が強力なので、坐盤劈掌や鶴首連撃などの回転系の技をひんぱんに使っていこう。また、ベネッサには構えからの攻めをストッピングロースマッシュで止められやすいので、構えの使用頻度を抑えた方がいい。

※**文中のコマンド**……アキラ:馬歩衝靠(↓➡Ⓟ+Ⓚ)　ジャッキー:ビートナックル(Ⓟ+Ⓚ)　ラウ:燕陣旋風脚(⇦Ⓚ+Ⓖ)　カゲ:弧延落(⇦Ⓟ+Ⓖ)　シュン:向側後避(⇦orⓅ+Ⓚ+Ⓖ)　アオイ:両止(⇦⇦Ⓟ)
ベネッサ:イントルードフック(Ⓖ押したまま⇦Ⓟ)／バリアキック(避け中Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)／ストッピングロースマッシュ(↑ⓀⓅⓅ)

ARCADIA EXTRA Vol.8　バーチャファイター4 ブループック ～アドヴァンスド フェイズ～

《お詫びと訂正》

本書データ内に誤りがありました。お買い求めいただきましたお客様にはご迷惑をおかけいたします。
お詫びするとともに以下に訂正させていただきます。

●P.112～113ウルフ技データ表「投げ技」以下の「攻撃判定～避け方向」までが一項目ずつ下にずれております。正しくは下表の通りになります。

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	ガード	ヒット	カウンター	避け方向	備考
投げ技									
フェイスクラッシュチョップ	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	8	-6	-	-	-	
フェイスクラッシュチョップ	(壁が前)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	8	-6	-	-	-	壁投げ
スライディングレッグシザース	(敵の右側)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50	8	-13	-	-	-	
スライディングレッグシザース	(敵の左側)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50	8	-8	-	-	-	
ジャーマンスープレックス	(敵の背後)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	70	8	-	-	-	-	
ブレーンバスター	◇Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	60	8	-8	-	-	-	
ボディスラム	◇Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50	8	ダウン	-	-	-	
ウォールボディースラム	(壁が前)◇Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	70	8	ダウン	-	-	-	壁投げ
フランケンシュタイナー	▽Ⓟ+Ⓖ	上段キャッチ投げ	60	20	-	-	-	-	
アームホイップ	▷▷Ⓟ+Ⓖ	上段キャッチ投げ	50	19	-	-	-	-	
スタイナーズスクリュードライバー	◇◇Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	70	8	-8	-	-	-	
ジャックハマー	◇◇Ⓟ+ⒼⓀ+Ⓢ	投げコンボ	70	-	-	-	-	-	
ジャイアントスイング	◇▷▽◁▷Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	80(100)	11	±0(+13)	-	-	-	()内最速入力時／ジャスト受け身時はダメージ各－20
リストロックスロー	▷◇▽▷◇Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	70	8	-6	-	-	-	酔い覚まし(酒－2)
ベンデュラム・ラリアット	▷◇▽▷◇Ⓟ+ⒼⓀ+Ⓖ	投げコンボ	50	-	-	-	-	-	
KS(ケー・ス)	◇◇▽▷◇Ⓟ+Ⓖ or ▽◇◇▷Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	80	8	±0	-	-	-	
ロースウェイタックル	◇◇Ⓟ+Ⓖ	上段キャッチ投げ	0	40	-	-	-	-	回り込み状態へ／回り込み状態解除時の硬化差±0
キャッチ	▷Ⓟ+Ⓖ	上段キャッチ投げ	0	15	-	-	-	-	組み状態へ／組み状態解除時の硬化差±0
サンダーファイヤーパワーボム	(組み状態から)Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	60	-	-1	-	-	-	
チェンジ	(組み状態から)▷Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	0	-	+1	-	-	-	回り込み状態へ／回り込み状態解除時の硬化差±0
プッシュ	(組み状態から)◇Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	0	-	-1	+20	-	-	
フロントネックチャンスリー	(組み状態から)◇Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	60	-	-1	-	-	-	
スリングショットフロントスープレックス	(組み状態から)◇Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	60	-	-1	-	-	-	
ジャーマンスープレックス	(回り込み状態から)Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	70	-	±0	-	-	-	
プッシュ	(回り込み状態から)▷Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	0	-	±0	よろけ	-	-	
カーフブランディング	(回り込み状態から)◇Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	65	-	±0	-	-	-	
タイガースープレックス	(回り込み状態から)◇Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	70	-	±0	-	-	-	
サイクロンホイップ	(敵の右側)▷▷or▷◇Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	60	8	-11	-	-	-	
サイクロンホイップ	(敵の左側)◁◁or◁◇Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	60	8	-10	-	-	-	
ドラゴンスープレックス	(敵の背後)▽Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	80	8	-	-	-	-	
フランケンシュタイナー	(敵の背後)◇Ⓟ+Ⓖ	上段キャッチ投げ	60	20	-	-	-	-	
サイドスープレックス	(敵しゃがみ)▽Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	50	8	-6	-	-	-	
タイガードライバー	(敵しゃがみ)◇Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	70	8	-6	-	-	-	
ビックブリッジボム	(敵しゃがみ)◇◇Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	60	8	-6	-	-	-	
ダブルアームスープレックス	(敵しゃがみ)◁Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	60	8	±0	-	-	-	
クロスアームブリーカー	(しゃがんだ敵の右側)◇or▽or◇Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	70	8	±0	-	-	-	
クロスアームブリーカー	(しゃがんだ敵の左側)◇or▽or◇Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	70	8	±0	-	-	-	
ジャーマンスープレックス	(しゃがんだ敵の背後)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	80	8	-	-	-	-	
当て身技									
＜上段Ⓚ当て身＞キャプチュード	◇Ⓟ+Ⓚ	当て身	40	1	-	-	-	-	対上段Ⓚ
＜中段Ⓚ当て身＞キャプチュード	◇Ⓟ+Ⓚ	当て身	40	1	-	-	-	-	対中段Ⓚ
ドラゴンスクリュー	◇Ⓟ+Ⓚ	当て身	30	1	-	-	-	-	対左中Ⓚ
ドラゴンスクリュー	◇Ⓟ+Ⓚ	当て身	40	1	-	-	-	-	対右中Ⓚ
＜下段Ⓚ当て身＞ローパンチカット	▽Ⓟ+Ⓚ	当て身	30	1	+16	-	-	-	対左下Ⓟ
＜さばき技＞ローパンチカット	▽Ⓟ+Ⓚ	当て身	0	1	+16	-	-	-	対右下Ⓟ

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	ガード	ヒット	カウンター	避け方向	備考
ジャンプ攻撃									
ステップハンマー	(上昇中)Ⓟ	中	25	34	-10	-	-	○	
ロックパンチ	(空中)Ⓟ	中	25	26	-9	-	-	○	
トークラッシュ	(上昇中)Ⓚ	中	25	39	-10	-	-	○	
トークラッシュ	(空中)Ⓚ	中	25	10	-6	-	-	○	
ハンマーエッジ	(着地際)Ⓚ	中	22	10	-9	-4	-	○	
ダウン攻撃									
エルボードロップ	(敵ダウン中)↘Ⓟ	ダウン攻撃	15	29	-	-	-	-	
エルボー	(敵ダウン中)↑Ⓟ	ダウン攻撃	25	39	-	-	-	-	
フロントロールキック	(敵ダウン中)↩Ⓚ+Ⓖ	ダウン攻撃	18	34	-	-	-		
サマーソルトドロップ	(敵ダウン中)↑Ⓚ	ダウン攻撃	16	32	-	-	-	-	
ダブルクロー	(敵仰向けダウン中)↓Ⓟ+Ⓖ	ダウン投げ	0	25	-	-	-	-	
ダブルクロー	(敵うつ伏せダウン中)↑Ⓟ+Ⓖ	ダウン投げ	0	25	-	-	-	-	
背後への攻撃									
ローリングハンマー	(敵が背後)Ⓟ	上	12	11	-7	-4	+1	○	Ⓟからつながる技に移行可能
バックキック	(敵が背後)Ⓚ	上	30	16	±0	-	-	腹側	
バックローハンマー	(敵が背後)↑Ⓟ	下	20	15	-9	-	-	腹側	
バックドロップキック	(敵が背後)↑Ⓚ	下	20	17	-17	-	-	○	
ローリングハンマー	(敵が背後)↟Ⓟ	下	20	15	-9	-	-	腹側	
バックドロップキック	(敵が背後)↟Ⓚ	下	20	17	-17	-	-	○	
壁際									
ジャンピングニー	(自分が壁向きで敵が背後)↑Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	30	52	+2	-	-	×	壁際限定
起き上がり攻撃									
ヒールレイズキック	ⓀⓀⓀ　うつ伏せ足敵側	中	20	29	-6	+3	+5	○	
ヒールキック	ⓀⓀⓀ　うつ伏せ足敵側(ディレイ)	中	20	16	-14	+2	+5	背側	後転時も同数値
ヒールキック	ⓀⓀⓀ　うつ伏せ足敵側(横転)	中	20	16	-6	+3	+5	○	
ローリングクリアー	ⓀⓀⓀ　うつ伏せ頭敵側	中	20	28	-6	+3	+6	×	
ローリングクリアー	ⓀⓀⓀ　うつ伏せ頭敵側(ディレイ)	中	20	16	-14	+2	+4	×	
ローリングクリアー	ⓀⓀⓀ　うつ伏せ頭敵側(横転)	中	20	16	-6	+3	+5	背側	
ローリングクリアー	ⓀⓀⓀ　うつ伏せ頭敵側(後転)	中	20	16	-14	+2	+4	×	
ローリングクリアー	ⓀⓀⓀ　仰向け足敵側	中	20	34	-6	+3	+5	×	
ローリングクリアー	ⓀⓀⓀ　仰向け足敵側(ディレイ)	中	20	16	-14	+2	+4	×	
ローリングクリアー	ⓀⓀⓀ　仰向け足敵側(横転)	中	20	16	-6	+3	+5	×	
ローリングクリアー	ⓀⓀⓀ　仰向け足敵側(後転)	中	20	16	-14	+2	+4	×	
ヒールキック	ⓀⓀⓀ　仰向け頭敵側	中	20	34	-6	+3	+6	背側	
ヒールキック	ⓀⓀⓀ　仰向け頭敵側(ディレイ)	中	20	16	-14	+2	+5	背側	後転時も同数値
ヒールキック	ⓀⓀⓀ　仰向け頭敵側(横転)	中	20	16	-6	+3	+6	背側	
スライディングキック	↟ⓀⓀⓀ　うつ伏せ足敵側	下	20	30	-14	-	-	○	
ロークリアー	↟ⓀⓀⓀ　うつ伏せ足敵側(ディレイ)	下	20	18	-5	-3	+2	×	後転時も同数値
ロークリアー	↟ⓀⓀⓀ　うつ伏せ足敵側(横転)	下	20	18	-3	+4	+6	×	
ダブルヒールクリアー	↟ⓀⓀⓀ　うつ伏せ頭敵側	下	20	32	-9	-	-	○	
ロークリアー	↟ⓀⓀⓀ　うつ伏せ頭敵側(ディレイ)	下	20	18	-14	-3	+2	×	
ロークリアー	↟ⓀⓀⓀ　うつ伏せ頭敵側(横転)	下	20	18	-6	+3	+6	×	
ロークリアー	↟ⓀⓀⓀ　うつ伏せ頭敵側(後転)	下	20	18	-14	-3	+2	×	
ロークリアー	↟ⓀⓀⓀ　仰向け足敵側	下	20	34	-6	+1	+5	×	
ロークリアー	↟ⓀⓀⓀ　仰向け足敵側(ディレイ)	下	20	18	-14	-3	+2	×	
ロークリアー	↟ⓀⓀⓀ　仰向け足敵側(横転)	下	20	18	-6	+3	+7	×	
ロークリアー	↟ⓀⓀⓀ　仰向け足敵側(後転)	下	20	18	-14	-3	+2	×	
ロークリアー	↟ⓀⓀⓀ　仰向け頭敵側	下	20	34	-6	+1	+4	×	
ロークリアー	↟ⓀⓀⓀ　仰向け頭敵側(ディレイ)	下	20	18	-5	-3	+2	×	後転時も同数値
ロークリアー	↟ⓀⓀⓀ　仰向け頭敵側(横転)	下	20	18	-6	±0	+3	×	

連続技　●ほとんどのコンボは特殊なダウン効果から

Combo①：双飛脚（⬇Ⓚ＋Ⓖ）→しゃがみⓅ→双飛脚（⬇Ⓚ＋Ⓖ）→踏震撃（敵ダウン時⬆Ⓚ）

条件	アオイ	サラ	バイ	ベネッサ	リオン	レイ・フェイ	カゲ	シュン	ラウ	ジャッキー	アキラ	ウルフ	ジェフリー
立カウンター													
屈カウンター													
立ノーマル													

Combo②：双飛脚（⬇Ⓚ＋Ⓖ）→しゃがみⓅ→背身肘撃（⬇Ⓟ＋ⓀⓅ）

条件	アオイ	サラ	バイ	ベネッサ	リオン	レイ・フェイ	カゲ	シュン	ラウ	ジャッキー	アキラ	ウルフ	ジェフリー
立カウンター													
屈カウンター													
立ノーマル													

Combo③：二起分脚（⬇Ⓚ）→双翔飛後掃腿（⬅Ⓚ＋ⒼⓀ⬇Ⓚ）

条件	アオイ	サラ	バイ	ベネッサ	リオン	レイ・フェイ	カゲ	シュン	ラウ	ジャッキー	アキラ	ウルフ	ジェフリー
立カウンター													
屈カウンター													
立ノーマル													

Combo④：登天掌（⬇➡Ⓟ）→金剛連震崩打（Ⓟ＋ⓀⓅⓅ）

条件	アオイ	サラ	バイ	ベネッサ	リオン	レイ・フェイ	カゲ	シュン	ラウ	ジャッキー	アキラ	ウルフ	ジェフリー
立カウンター													
屈カウンター													
立ノーマル													

Combo⑤：胡蝶壁（⬇⬅➡Ⓟ＋Ⓚ）or箭疾歩（敗式中Ⓟ＋Ⓚ最大タメ）or弓歩双風拳（⬅➡Ⓟ＋Ⓚ）→羅拳撃（⬅ⓅⓅ）

条件	アオイ	サラ	バイ	ベネッサ	リオン	レイ・フェイ	カゲ	シュン	ラウ	ジャッキー	アキラ	ウルフ	ジェフリー
立カウンター													
屈カウンター													
立ノーマル													

Combo⑥：（コンボ⑤後相手横転受け身時）箭疾歩（敗式中Ⓟ＋Ⓚ）→蹬脚（➡Ⓚ）→十字蹬脚（独立式中Ⓚ）※→進歩分脚（独立式中Ⓚ＋Ⓖ）　※進歩分脚は回復可

条件	アオイ	サラ	バイ	ベネッサ	リオン	レイ・フェイ	カゲ	シュン	ラウ	ジャッキー	アキラ	ウルフ	ジェフリー
立カウンター													
屈カウンター													
立ノーマル													

Combo⑦：斜天連掌（⬅⬅ⓅⓅ）→背身肘撃（⬇Ⓟ＋ⓀⓅ）

条件	アオイ	サラ	バイ	ベネッサ	リオン	レイ・フェイ	カゲ	シュン	ラウ	ジャッキー	アキラ	ウルフ	ジェフリー
立カウンター													
屈カウンター													
立ノーマル													

Combo⑧：伏身腿（独立式中⬇Ⓚ）※→高弾腿（敗式中Ⓚ）→崩捶掌壁（敗式中ⓅⓅ＋Ⓚ）→双飛脚（⬇Ⓚ＋Ⓖ）→踏震撃（敵ダウン時⬆Ⓚ）　※高弾腿は回復可

条件	アオイ	サラ	バイ	ベネッサ	リオン	レイ・フェイ	カゲ	シュン	ラウ	ジャッキー	アキラ	ウルフ	ジェフリー
立カウンター													
屈カウンター													
立ノーマル													

Combo⑨：旋風脚（敗式中Ⓚ＋Ⓖ）→崩捶掌壁（敗式中ⓅⓅ＋Ⓚ）

条件	アオイ	サラ	バイ	ベネッサ	リオン	レイ・フェイ	カゲ	シュン	ラウ	ジャッキー	アキラ	ウルフ	ジェフリー
立カウンター													
屈カウンター													
立ノーマル													

Combo⑩：排山倒海（⬅Ⓟ＋Ⓖ）→提膝側掌（避け中Ⓟ＋Ⓚ＋ⒼⓅ）→踏震撃（敵ダウン時⬆Ⓚ）

条件	アオイ	サラ	バイ	ベネッサ	リオン	レイ・フェイ	カゲ	シュン	ラウ	ジャッキー	アキラ	ウルフ	ジェフリー
立カウンター													
屈カウンター													
立ノーマル													

安定してダメージを稼ぐ

レイ・フェイのコンボは特殊なダウン効果のある技を起点とするものばかりなので、ヒット時に確認するべき要素が少なく、コンボも安定したダメージ源となる。

双飛脚からのコンボは、主に①を使っていく。重量級には2回目の双飛脚後に受け身を取られてしまうので、いきなり落撃崩打（敵ダウン時⬆Ⓟ）を決めていこう。また、ヒットしたときの足位置を確認できるなら、平行のときに②を狙っていくとダメージが大きくなる。

③を狙う際に注意したいことは、ヒットした後に前ダッシュで間合いを詰め、少し待ってから双翔飛後掃腿を出すこと。そうしないと全段ヒットしないのだ。

登天掌（カウンターヒット）始動の④は、足位置がハの字のときは金剛連震崩打が2段目までしか入らない。ただリオンだけは例外で、3段目までキッチリ決まる。

⑥は、⑤後に相手が横転受け身をした際に狙っていけるもの。少し前ダッシュしてからすぐに敗式に構えて箭疾歩を出すのがコツだ。箭疾歩ヒット後は、蹬脚以外にも弓歩双風拳（⬅➡Ⓟ＋Ⓚ）などさまざまな追い打ちが可能。また、条件は厳しいが、転身裏旋脚（⬆ⓀⓀ）を決めれば相手は再度回復不能のよろけになる。

斜天連掌のヒット後は、最も安定する背身肘撃がいいだろう。最大ダメージ（双翔飛後掃腿）を狙うと、ヒット確認はもちろん、相手の角度や足位置、さらにはタイミングを計ることまで必要なのだ。

⑨は近い距離でヒットしたときに入るコンボだ。

Vanessa Lewis

ベネッサ・ルイス

各スタイルを使いこなせ！

Text:SHO

構えチェンジという、独特な要素を持っているが、個々の技を有効に使うことに変わりは無い。有効な使い方をマスターし、対戦に役立てよう。

1キャラの中に隠された2キャラ分の技

ディフェンシブとムエタイという二つの異なったスタイルを併せ持つベネッサ。ほかのキャラが持つ構えとは違い、スタイルを変えただけで、全く別のキャラへと変貌する。覚える技や知識も2キャラ分に相当するが、その分やりがいのあるキャラだ。また、考え方を変えれば、相手もベネッサを攻略するには通常のキャラの倍の知識が必要になるので、心理的に有利になっていると考えていいだろう。ベネッサをプレイする上で大切なことは、どちらかのスタイルに偏らずに闘うということ。各スタイルの特徴を把握し、状況に応じて使いこなすことが、勝利への近道となるはずだ。

ディフェンシブは腕をダラリと下げ、ムエタイは両腕を上げる独特の構え。スタイルを変えるだけで、全く異なったキャラとなる。

ディフェンシブスタイル

ディフェンシブスタイルというだけあって、当て身技やさばき技が多く、全体的に技のスピードが遅いのが特徴。また、投げ技が豊富かつ強力なので、投げが得意なキャラとして認識している人も多い。各ラウンド開始時は必ずこのスタイルから始まり、ムエタイスタイルにする場合は、必ずスタイルチェンジをしなくてはならない。

当て身やさばき技が多く防御的なイメージ。全体的な技のスピードも遅めになっている。

ディフェンシブスタイルのダメージ源は、豊富な投げ技。破壊力も抜群に高い。

ムエタイスタイル

エルボー主体の打撃技が多く、全体的な技のスピードも格段にアップする。しかし、しゃがみⓅが無く、普通のキャラとは異なった闘い方が要求される。ディフェンシブに比べると投げ技が乏しく威力も低めなので、打撃技が主体となるが、その分強力な打撃技が多かったり、ディフェンシブと同じ技でも派生が増えたりしているのが特徴だ。

ムエタイスタイルで最初に驚くことは、しゃがみⓅが無いということだろう。

ディフェンシブには無い、エルボーを中心とした技が多く、ほかの打撃技も強力だ。

ディフェンシブは投げるまでが勝負！

ここからはスタイル別に個々の技を紹介していくが、まずは、ディフェンシブスタイルの方針について考えてもらいたい。ディフェンシブの特徴は、当て身技やさばき技が多く、固有技の攻撃発生は遅め。それでいて投げの破壊力は抜群という感じで、ダメージ効率のいい投げを決めれば、一気にベネッサのペースになる。逆に打撃技だけでは、攻撃発生も遅く、ダメージ効率のいいコンボがないので、勝つことはかなり厳しい。つまり、ディフェンシブスタイルの打撃は、相手を固めるための手段として考え、打撃連係の中に投げ技を組み込んで、戦うことが必要不可欠になってくる。

当然ベネッサ戦に慣れている相手なら、そういった打撃から投げへの連係ポイントで強引に割り込んでくることもあるだろう。そうした割り込みに対応できるように、いくつもの連係を用意しておくことも大切だ。例えば、カットアッパー(⇦Ⓟ)→投げという連係なら、カットアッパー後に割り込んでくる相手には、イントルードコンボ(⇦ⓅⓅ)や、イントルードフック(Ⓖ⇦Ⓟ)に変えるなど、連係の引き出しを多く用意しておこう。Ver.Cでは、投げへつなぐ裏の連係がパワーアップしているので、まだまだ強くなる可能性を秘めている。各技のポテンシャルを最大限に引き出し、常に表と裏の連係を組み立て、それを実践することが対戦時における最大の目標であり、最大の難関なのだ。

それぞれの打撃は、投げ技が決まりやすいよう、相手を固める手段として連係を組み立てるのがベネッサのスタイル。打撃技だけで勝利するのは難しいぞ。

打撃から投げに移行する連係は割り込まれやすいので裏の選択肢が必要になる。

裏の選択肢も、投げが成功したときと同じくらいダメージを与えられるのが理想的だ。

どの投げを使う？

基本的には威力の高い投げを使えばいいが、投げ抜けのことを考えると微妙なところ。またVer.Cではヘルズゲート(⇨⇩Ⓟ+Ⓖ)が65から53、アームクラッシュスロー(⇦⇦Ⓟ+Ⓖ)60から58にダメージが変更されている。投げ反撃が確定するポイントでは、投げ抜けされにくい投げを使い、打撃からの投げは比較的投げ抜けされにくいので、ダメージ重視の投げを使うのがセオリーだ。

比較的投げ抜けされにくい投げが、ヘブンズゲートとヘルズゲートだろう。

ダメージ重視の投げならレッグブレイカーやアーミーコンビネーションがオススメ。

ディフェンシブスタイルの主要技とその連係

ディフェンシブでの主要技を右の表に並べてみたが、注目してほしいのは、攻撃発生フレームと、ガード時の硬化フレームだ。両方優れている技はカットアッパー。クラッシュジョーも中段攻撃で発生13フレームというのは、かなり早い。ガード時の硬化差では、ジャブやボーンクラッシュミドルが優秀だ。このフレーム数を見れば、優れた連係を正確な数値で作ることが可能だ。

例えば、ジャブ→ボーンクラッシュミドルという連係は、ジャブをガードされても1フレーム有利なので、ミドルを出すまでの総フレームが15フレーム。15だと割り込まれやすいが、ジャブヒット時には、5フレーム有利なので、ボーンクラッシュミドルの発生は実質11フレームとなる。

こうした単純計算で、有効な連係を考えられるので、いろいろな技の組み合わせを模索してみよう。

技名	発生	ガード	ヒット	カウンター	備考
ジャブ(Ⓟ)	14	+1	+5	+8	
レッグガードクラッシュ(↓Ⓟ)	12	−4	+3	±5	
カットアッパー(↑Ⓟ)	10	±0	—	—	派生あり
クラッシュジョー(立ち途中Ⓟ)	13	−4	+2	—	カウンターはよろけ
バックナックル(→Ⓟ)	16	−9	−5	±0	派生あり
ボーンクラッシュミドル(↑Ⓚ)	16	−3	±0	+3	しゃがみヒットはよろけ
パーリングコンビネーション(←→ⓀⓅ)	23	+2	+2	+6	さばき能力

カットアッパー

上段攻撃だが発生は10フレームと非常に早く、さまざまな連係に組み込める優れた技。しかもVer.Cではガードされても五分で、派生技のイントルードコンボ(↑ⓅⓅ)は連続ヒットするように変更された。また、2発目のボディブローがカウンターヒットした場合、崩れダウンするように変更されたので、主力技としてガンガン使っていきたい。ただし、リーチが非常に短く、攻撃の初手には向いていないので、別の技と組み合わせるのがポイントだ。ヒットしたときは投げに連係させ、割り込んでくるようだったら、イントルードコンボでカウンターを取るという二択が強力だぞ。

全キャラ中、最速を誇るカットアッパーは、投げへの連係が非常に決めやすい技。仮に暴れられても、イントルードコンボにすれば、単純な二択が成立する。

パーリングコンビネーション

パーリングコンビネーションは、Ver.Cでヒザ系の技もさばけるように変更され、さばける技の属性は、上、中段パンチ系、上段キック系、肘系、ヒザ系となり、重量級にはかなり有利になった。

この技は、「ガードされると不利だが、確定反撃は無い」という状況で使うといい。例えば、シャドースライサー(→→Ⓚ)やボーンクラッシュミドル、最速横転蹴りの後など、チャンスは多い。ただし、姿勢の低い攻撃には一方的に負けてしまうので、体力が少ないときや、対応してくる相手には、使用を控えよう。

ヒザがさばけるようになったので、ジャッキーや重量級戦ではかなりの効果を期待できる。

ヒット後の連係を考える

うまくさばけたときや、2発目をガードさせたときは、ベネッサ側が2フレーム有利なので、必ず攻めておきたい。理想は投げで一気にダメージを奪いたいところだが、投げを警戒して暴れてくる相手が多いので、最初はしゃがみⓅで様子を見るといい。このしゃがみⓅをガードする相手なら、積極的に投げを狙っていこう。

2発目のバックナックルが身体に触れれば2フレーム有利なので、必ず攻めておきたい。

欲張るなら投げにいき、安定するなら、しゃがみⓅを出して次の連係につなげよう。

ボーンクラッシュミドル→カットアッパー

ガードされたときの硬化差が少ないボーンクラッシュミドルをガードされた後、カットアッパーにつなげる連係。この連係なら、13フレームでカットアッパーにつなげられるので、最速の立ちⓅか姿勢の低い攻撃以外は割り込まれることが無い。割り込まれるときは、ボーンクラッシュミドル→イントルードフックに変えて、相手に連係を絞らせないようにしよう。

ボーンクラッシュミドルをガードさせたときに、カットアッパーにつなげよう。

投げ、肘系、ヒザ系の技で割り込まれても、カットアッパーなら打ち勝てるのだ。

クラッシュジョー→カットアッパー

基本的にはボーンクラッシュミドル後のカットアッパーと使い方は同じだが、この連係だと14フレームでカットアッパーを出すことになる。14フレームだと、肘クラスの技には割り込まれてしまうが、あくまでも最速で割り込まれたときの話なので、気にせず使っていこう。また、重量級が相手のときは発生の早い技が少ないので特に有効だ。

クラッシュジョーをガードされたときも、カットアッパーにつなげてみよう。

ただし、クラッシュジョーは八の字の状態でしゃがまれるとスカるので注意したい。

空中コンボになる場合

パーリングコンビネーションの初段がカウンターヒットしたときは、相手が浮くので空中コンボのチャンスだ。八の字の状態なら、中量級まではダッキングボディスマッシュ(→→ⓅⓅ)、重量級ならカットインニーキック(→Ⓚ)で拾うことができる。画面端で壁にヒットすれば、さらにダウン攻撃が確定するので確実にダメージを奪おう。

パーリングコンビネーションの初段がカウンターヒットすれば空中コンボを狙える。

ダッキングボディスマッシュが理想だが、カットインニーキックで安定してもいい。

クラッシュジョー

発生13フレームと、中段攻撃としては発生が非常に早く、上段攻撃をスカす能力がある。さらに、カウンターヒットすれば、尻もちよろけを誘発できる頼れる技だ。単純なフレーム計算をすれば分かるように、しゃがみⓅがヒットさえすれば、割り込まれる恐れは無い。つまり、しゃがみⓅがヒットしたら相手はガードするか、避ける以外に選択肢は無いので、投げとの完全二択が成立する強力な連係になる。しゃがみ状態から出す技だが、↙入力を使えば立ち状態から出すことも可能。パーリングコンビネーションやヘビィフックコンボ(Ⓟ+ⓀⓅ)をガードさせた後に出せば、相手のしゃがみⓅに勝てる連係になるので、試してみてほしい。

バックナックル

肘系の技に比べると、発生16フレームと遅めだが、ここから派生するバックナックルストリーム(➪ⓅⓀⓀ)や、バックナックルトーキック(➪Ⓟ↑Ⓚ)を駆使すれば、投げへの有効な布石を作ることができる。最も狙いたい連係は、バックナックル→投げだが、しゃがみⓅなどで簡単に割り込まれるので、バックナックルトーキックを織り交ぜて警戒されないようにしよう。

トーキックがヒットしたときは、派手なやられモーションになるので、思い切って投げを狙うのもアリだ。また、トーキックがカウンターヒットしたときには、追加コマンド(➪Ⓟ+Ⓖ)でフロントスリーパーに派生できるが、ダメージは低く、距離が遠いとコマンドが成功してもヒット投げは成立しないので、無理に狙う必要は無い。

バックナックルストリームは2発目が上段なので、姿勢の低い技で簡単に割り込まれてしまうが、投げを読んで大技を出してくるときや、バックナックルを避ける相手には非常に有効な技だ。ディレイをかけつつ、相手のタイミングをずらすことで相手を固まらせ、投げを活かすように使っていこう。ただし、ガードされると13フレームのスキがあるため、反撃が確定してしまう。間合いが離れるため、画面端でない限り投げをくらうことはないが、レバー前入れⓅやラウの虎槍掌(⇦➪Ⓟ)からのコンボが確定してしまうので、多用は禁物。ただ、確実に反撃を入れるのは難しく失敗も多いので、ガードされたときの保険にパーリングコンビネーションを仕込んでおくのもアリだ。

派生技をうまく使い分け、相手に連係を読まれないようにすることが大切だぞ。

半回転攻撃でもあるバックナックル。ここからの投げを主体に、派生する技を活す。

投げを警戒してくる相手には、バックナックルトーキックで迎撃。ヒットしたら再度投げを狙うと効果的だ。

尻もちよろけ後の選択肢

クラッシュジョーがカウンターでヒットしたときの、よろけ状態に仕掛ける行動は、ほぼ確定打撃のボーンクラッシュミドル。より多くのダメージを奪うためのバックナックルストリームかヘビィフックコンボ。意表を突いた投げなど三つある。中でも、より多くのダメージを奪う方法は、相手のよろけ回復の状況によって異なるバクチ的な選択肢だが、ヒット時には空中コンボで大ダメージを奪えるので、見逃せない要素の一つだ。相手の回復を見極め、より効果的な行動を心掛けよう。

ほぼ確実にヒットし、ダウンが奪えるミドルキックは、堅実派の選択肢だ。

相手の回復が早いか、回復しない場合はヒットしないが、成功時の報酬は大きい。

投げ以外にも、ガードクラッシュトルネード(Ⓚ+Ⓖ)など面白い選択肢の一つ。

空中コンボで使う場合

クラッシュジョーがカウンターでヒットしたときや、ガードクラッシュトルネードで相手をよろめかせたときのバックナックルストリームは、どちらからもヒットすれば空中コンボになる。このとき、さらにシットダウンローキック(⬇Ⓚ)で拾える。全キャラ確実に入るので忘れずにしっかり入れておきたい。

よろけ中にバックナックルストリームがヒットすれば、空中コンボとなる。

3段目がヒットした後は、シットダウンローキックの追い打ちを。

イントルードフックとインターセプトボディブロー

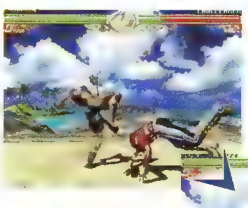
相手の攻撃を避けながら攻撃することができるイントルードフック(以下イントルード)と、インターセプトボディブロー(以下インターセプト)。どちらも硬化カウンター以上で崩れダウンを奪うことができるので、自分が少し不利な状況に使うと非常に効果的な技だ。

イントルードは発生22フレームと遅いが、相手の攻撃を避けやすく、ガードされたときの硬化も8フレームと短め。インターセプトは発生20フレームと早いが、避けにくく、ガード時の硬化も11フレームと長めとなっている。どちらを使うかは自由だが、イントルードを意識して使った方が、ヒット率は高めなので覚えておくといい。

自キャラの後側に避けるのがイントルードフック。避けやすく、硬化時間も短めだ。

背中側に避けるインターセプトボディブローは発生は早いが、避けにくく硬化も長め。

どちらの攻撃も硬化カウンター以上で崩れダウンとなるが、問題はどの技で追い打ちするかだ。下段投げが確定する状況ではあるが、抜けられる可能性が高く、打撃で確実に追い打ちするのが基本。単発の打撃ならバリアキック(避け攻撃)が確定するが、受け身後の連係を考えるならカットインニーキック(➪Ⓚ)などがセオリー。ダメージ重視の追い打ちをするなら、条件付きではあるが、バックナックルトーキックが確定する。追い打ち後は相手の受け身に集中し、横転ならミドルキックで背後よろけを狙い、その場ならシャドースライサー(➪➪Ⓚ)や下段投げを重ねると非常に効果的だ。


崩れダウン中の打撃技は、受け身を取らせることが最大の目的なのだ。

相手の受け身に集中して、状況に応じた的確な起き攻めがすることが望ましい。

受け身後の追い打ち

●下段投げ
抜けられる可能性は高いが、成功時のダメージは捨てがたい。また、↓Ⓟ+Ⓚ+Ⓖなら抜けられても2フレーム有利になる。

●受け身を誘発
受け身を取らせることを前提にカットインニーキックなどで軽く追い打ち。受け身に集中して起き攻めに備えよう。

●ダメージ重視
イントルードフック後に足位置が平行なら、バックナックルトーキックが確定し、ダメージも期待できる。

打撃重視のムエタイスタイル

ディフェンシブに比べ、肘系の打撃技が充実しているムエタイスタイル。しかし、しゃがみⓅが無く、投げも少ないといったリスクを伴うのが大きな特徴だ。

近距離での攻撃は、エルボーから派生する技を主体に攻めるのが基本。エルボー(⇨Ⓟ)、ダブルエルボー(⇨ⓅⓅ)、エルボーストーム(⇨ⓅⓅⓀ)から、投げや避け、イントルードフックなどに派生するだけでもOK。ただし、どれも直線的な攻撃なので、避けに弱いのが難点。避けを多用してくる相手には、連係の合間にロースピンスライサー(⇩Ⓚ+Ⓖ)を使うことも大切だ。

ムエタイスタイルでしゃがみⓅを出そうとすると、ディフェンシブエルボーになるが、これは下段さばき能力があるため、意外に使いやすい。技がガードされたとき、とりあえずしゃがみⓅを出そうとして相手の技をさばいたという人も少なくないはずだ。ガードされても反撃を受けず、ヒット後は再度エルボーを出すか、投げにするかで二択を迫ることができるので、軽視せずに、有効な技としてさまざまな連係を模索してみよう。

ムエタイスタイルの基本はエルボー。ここから派生する技と、そのほかの技でムエタイ独自の連係を組み立てよう。

Ver.Cでの弱体化

Ver.Cではムエタイスタイルの弱体化が激しい。最後がヒザに派生するエルボーストームやヘビィフックコンビネーションなどの硬化差が10フレームに増加したり、下段つぶし能力を持った技の削除などの変更が加えられている。今後は連係に修正を加えるのが課題だ。

エルボーストームや、ヘビィフックコンビネーションなど、ヒザで終わる連係が、ガードされると投げ反撃が確定する。

スマッシュアウト(ⒼⒼⓅⓅ)や、ストッピングロースマッシュ(⇩ⒼⓅⓅ)などの下段つぶし能力が削除された。

ライトニングエルボー(⇨Ⓟ+Ⓚ)を使え!

上段攻撃ではあるが、下段つぶし能力があってリーチも長く、それでいて発生が14フレームという優れた技。しかも、ヒットすればバウンドコンボを狙えるので、積極的に使っていこう。中間距離からのいきなり出すのが基本だが、割り込み技としても重宝する。例えば、相手のしゃがみⓅや肘をガードしたときは思い切って割り込むとヒットしやすい。避けられる可能性があるので、避けポイントを読んだときにはしゃがみダッシュしてタイミングをずらしてから出すと効果的だ。

また、ライトニングエルボーは下段攻撃をガードしたときの反撃技として使うこともできる。下段攻撃ガード後、14フレームの硬化差があれば、反撃確定の打撃技となる。ラウの燕旋蹴(⇩Ⓚ+Ⓖ)や、ディレイで出した起き上がり下段攻撃などが狙い目なので、ガード後にはしっかり反撃できるようにしよう。

接近戦で、しゃがみⓅや肘をガードした後、割り込む技として使うと当てやすい。

スキの大きい下段攻撃をガードした後には、反撃として確定するので、狙ってほしい。

バウンドコンボは確実に決めよう

ライトニングエルボーヒット後は、バウンドコンボが狙える。中量級までならアッパーヒールソード(⇨Ⓟⓚ)→小ダウン攻撃。アキラ、ジャッキー、シュン(足位置平行時)、重量級は、受け身を取られるので、エルボーストームが確実。ただ、あえてアッパーヒールソードを使い、起き攻めするのもアリだ。

ヒット後は、アッパーヒールソードで拾う。回復次第では大ダウンも狙えるぞ。

ショートジャンプミドルに隠された意外な性質

ムエタイのショートジャンプミドル(⇧Ⓚ)は、発生が遅いように見えるが、ディフェンシブのボーンクラッシュミドルと同じ発生16フレーム。この技は、攻撃の出始めにジャンプしているため、空中コンボ始動技が当たっても高くは浮かず、痛いコンボをくらわずに済む。この性質を利用すれば、重量級相手に中間距離でミドルを振り回しているだけで、主導権を握ることができるのだ。足の先端を当てるような間合いなら、ガードされてもライトニングエルボーで突っ込むのも有効な連係になるぞ。

足の先端が当たるような中間距離で使えば、仮に浮かせ技をくらっても、コンボはくらわない。

ミドルがヒットしたときには、リーチの長いライトニングエルボーなどで一気に間合いを詰めよう。

ムエタイスタイルの投げ

ムエタイスタイルの投げで、それなりにダメージを奪えるのが、トリプルヘビィスマッシュ(⇨Ⓟ+Ⓖ)とダブルニーストライク(⇧Ⓟ+Ⓖ)。どちらを使ってもいいが、ダブルニーストライクは小ダウン攻撃が入りやすい上、壁ヒット時は大ダウンも狙えるので積極的に狙ってみよう。

壁に当たってダウンしたときには、大ダウン攻撃が入るので、覚えておこう。

反撃に使用する技について

立ち状態は10フレームからカットアッパーでの追い打ちが可能だが、基本的にはダメージの高い投げで反撃し、投げ抜けがキツイようなら打撃に変えるといったスタンスでいこう。

しゃがみ状態はスタイルによるが、13フレームで下段投げ。ムエタイ時なら14フレーム以降はライトニングエルボーで確実に反撃したい。また、16フレーム以降はボーンクラッシュミドルがしゃがみ状態からでも出せるようになったので、オススメ。ヒット後のよろけに対して、打撃と投げの二択を仕掛けて、闘いを有利に展開しよう。

硬化差	ディフェンシブスタイル反撃技(対立ち)
8~	上段投げ
10~	カットアッパー
12~	クラッシュジョー※
14	立ちⓅ
15	——
16	ボーンクラッシュミドル
17	ハイアングルフィストドロップ(⇧Ⓟ+Ⓚ)
18	ヘビィフック(Ⓟ+Ⓚ)

硬化差	ムエタイスタイル反撃技(対立ち)
8	上段投げ
9	——
10~	——
13	立ちⓅ
14	エルボー、ライトニングエルボー
15~	——
17~	——
20	——

硬化差	ディフェンシブスタイル反撃技(対しゃがみ)
12	しゃがみⓅ
13	クラッシュジョー、下段投げ
14~	——
16	ボーンクラッシュミドル
17	ハイアングルフィストドロップ
18	ヘビィフック

硬化差	ムエタイスタイル反撃技(対しゃがみ)
13	下段投げ
14	エルボー、ライトニングエルボー
15	——
16~	——
18	ヘビィフック
20	——

※コマンドの関係上、発生が1フレーム遅くなることが多い

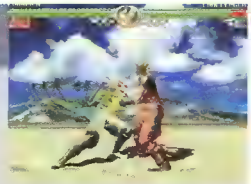
全13キャラクター・ワンポイント攻略

相手によってこのスタイルのみを使え！　とはいわないが、闘いやすいスタイルはあるので、状況に応じてスタイルをチェンジしながら臨機応変に立ち回ろう。

アキラ戦 ONE POINT

裡門頂肘など、直線的な技でゴリ押してくるアキラにはイントルードフックがオススメ。メインに使ってくる肘系の技は、パーリングコンビネーションでさばくこともできるが、馬歩衝靠が怖いので多用は禁物。跳山崩捶をガードした後の虎撲や崩撃雲身双虎掌に対しては、ストッピングロースマッシュで割り込むと効果的。

ジャッキー戦 ONE POINT



エルボーからの連係が多彩なジャッキーには、エルボーガード後、ジャッキーの腹側にイントルードフックかインターセプトボディブローを出せば、ほとんどの派生技をつぶすことができる。コンボバックナックルスピンキックをガード後は、カウンターストライク(⇦Ⓚ)で迎撃できるので覚えておこう。

サラ戦 ONE POINT

フラミンゴへ派生する技をガードしたときは、パーリングコンビネーションがオススメ。下段攻撃以外の技はほとんどさばくことができるのでかなり有効だが、素早い反応が要求されるため、多少慣れが必要。慣れていない人は、サラの腹側に避ければ、投げと全回転攻撃以外は回避できるので覚えておこう。

ラウ戦 ONE POINT

ジャッキー同様、肘をガードしたときには、イントルードフックやインターセプトが有効。また、パンチ系の技が多いので、ハンドホールドを狙ってもいい。飛燕転身掌をガードしたときは、高確率で斜下掌がくるため、ハンドホールドや当て身の狙いところ。取った後は、基本的に投げを狙っていこう。

パイ戦 ONE POINT

下段回し蹴り系の技を多く使ってくるパイは、ガードしたときの反撃が大事。ディフェンシブなら、しゃがみ状態から出せるようになった、ミドルキックで反撃し、ムエタイならライトニングエルボーを選択。当て身技を多く使うプレイヤーには、ストッピングロースマッシュで反撃するといい。

ウルフ戦 ONE POINT

ヒザで浮かされると手痛いコンボをくらってしまうが、Ver.Cではベネッサは体重が増え、中量級クラスになったので、防御性能が向上した。また、パーリングコンビネーションでヒザが取れるようになったので、シャドースライサーの後や、最速起き上がり攻撃後には積極的に使っていこう。

ジェフリー戦 ONE POINT

ウルフよりもヒザを重視してくるジェフリー戦は、パーリングコンビネーションが活躍する。ミドルキック、シャドースライサーをガードされたときに仕込んでおくのがセオリーだ。ムエタイスタイルなら、中間距離でミドルキックを振り回し、スキあらばライトニングエルボーで突進すると効果的だ。

カゲ戦 ONE POINT

手数が多いので、イントルードフックを使いたいが、風閃刃などの微妙にタイミングがずれる技が多いので、つぶされることが多い。下段の主力技である龍尾閃をガードしたときには、ディフェンシブならバックナックルストリーム。ムエタイなライトニングエルボーでしっかり反撃しておきたい。

シュン戦 ONE POINT

近距離での連係で、龍尾脚を適度に交ぜてくるシュンには、割り込むときの技として、カットアッパーが有効。割り込みが成功したときには、投げを狙いダメージを奪おう。間合いを取る戦いが多いシュンにはムエタイが戦いやすい。ライトニングエルボーを適度に交ぜれば、ヒットする確率は高いぞ。

リオン戦 ONE POINT

遠距離からの箭疾歩や、肘から箭疾歩に派生する盤肘連環手は、ハンドホールドを狙ってみてもいい。リオン側は肘をガードされると、盤肘連環手を出すか、移動する機会が多いので、ハンドホールドを狙ってもリスクが少なくて済む。下段攻撃が豊富なので、適度に警戒し、ガード後はキッチリ反撃しよう。

アオイ戦 ONE POINT

寸止めからの連係が多いアオイは、思い切って割り込むことも大切。また、当て身を仕込んでいるアオイに対しては、ストッピングロースマッシュで反撃すれば、カウンターが取れるのでオススメだ。両止をガードしたら投げ反撃が確定するようになったので、しっかり反撃してプレッシャーをかけよう。

レイ・フェイ戦 ONE POINT

構えに移行する技をガードしたときには、ストッピングロースマッシュがオススメ。初段がカウンターになることが多いので、迷わず出し切ろう。ただ、背後でヒットした場合は、受け身を取られるので、大ダウン攻撃は出さないように注意。直線的な攻撃も多いので、イントルードフックも有効だ。

ベネッサ戦 ONE POINT

同キャラ対決なので、弱点は熟知しているハズ。各ポイントでしっかり対処できるかが勝敗を分けるといっても過言ではない。イントルードフックはしっかり投げで反撃し、パーリングコンビネーションやヘビィフックコンボなどは、2発目をしっかりしゃがんで反撃することが大切だ。

※文中のコマンド……アキラ：裡門頂肘(⇨⇨Ⓟ)／馬歩衝靠(⬇⇘Ⓟ+Ⓚ)／跳山崩捶(⇨⇨Ⓟ+Ⓚ)／虎撲(⇩⇘⇨Ⓟ)／崩撃雲身双虎掌(Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ⇨⇨Ⓟ+Ⓖor⇨Ⓟ)　ジャッキー：エルボー(⇨Ⓟ)／コンボバックナックルスピンキック(ⓅⓅ⇘ⓅⓀ)　ラウ：飛燕転身掌(⇨⇨Ⓟ)／背後斜下掌(敵背後時⇗Ⓟ)　パイ：燕青虎双破(⬇⇘Ⓟ)　カゲ：風閃刃(⇦Ⓟ)／龍尾閃(⇦ⓀⓀ+Ⓖ)　シュン：龍尾脚(⇦Ⓚ+Ⓖ)　リオン：箭疾歩(⇨⇨Ⓟ)／盤肘連環手(⇘ⓅⓅ)　アオイ：両止(⇩⇦Ⓟ)

連続技　●空中コンボ始動技が少ないが、チャンスは逃さず決めていこう！

Combo①：レッグボマー（⇨Ⓚ+Ⓖ）→シャドーコンボハイキック（ⓅⓅⓅⓀ）

条件	アオイ	バイ	サラ	ベネッサ	シュン	リオン	レイ・フェイ	カゲ	ラウ	ジャッキー	アキラ	ウルフ	ジェフリー
立カウンター													
屈カウンター													
立ノーマル													

Combo②：パーリングコンビネーション（⇦⇨ⓀⓅ）→ダッキングボディスマッシュ（⇨⇨ⓅⓅ）

条件	アオイ	バイ	サラ	ベネッサ	シュン	リオン	レイ・フェイ	カゲ	ラウ	ジャッキー	アキラ	ウルフ	ジェフリー
立カウンター													
屈カウンター													
立ノーマル													

Combo③：ガードクラッシュトルネード（Ⓚ+Ⓖ）（相手ガード）→バックナックルストリーム（⇨ⓅⓀⓀ）→シットダウンローキック（⇩Ⓚ）

条件	アオイ	バイ	サラ	ベネッサ	シュン	リオン	レイ・フェイ	カゲ	ラウ	ジャッキー	アキラ	ウルフ	ジェフリー
立カウンター													
屈カウンター													
立ノーマル													

Combo④：クラッシュジョー（立ち途中Ⓟ）→ヘビィフックコンボ（Ⓟ+ⓀⓅ）→ダッキングボディスマッシュ（⇨⇨ⓅⓅ）

条件	アオイ	バイ	サラ	ベネッサ	シュン	リオン	レイ・フェイ	カゲ	ラウ	ジャッキー	アキラ	ウルフ	ジェフリー
立カウンター													
屈カウンター													
立ノーマル													

Combo⑤：アレストホールドニー（レフトハンドホールド中Ⓟ+Ⓖ）→レッグカットローテイクダウン（⇨Ⓚ+Ⓖ⇨Ⓟ+Ⓖ）→サッカーボールキック（⇖Ⓚ）

条件	アオイ	バイ	サラ	ベネッサ	シュン	リオン	レイ・フェイ	カゲ	ラウ	ジャッキー	アキラ	ウルフ	ジェフリー
立カウンター													
屈カウンター													
立ノーマル													

Combo⑥：ライトニングエルボー（⇨Ⓟ+Ⓚ）→アッパーヒールソード（⇖ⓅⓀ）→サッカーボールキック（⇖Ⓚ）

条件	アオイ	バイ	サラ	ベネッサ	シュン	リオン	レイ・フェイ	カゲ	ラウ	ジャッキー	アキラ	ウルフ	ジェフリー
立カウンター													
屈カウンター													
立ノーマル													

Combo⑦：ライトニングエルボー（⇨Ⓟ+Ⓚ）→エルボーストーム（⇨ⓅⓅⓀ）

条件	アオイ	バイ	サラ	ベネッサ	シュン	リオン	レイ・フェイ	カゲ	ラウ	ジャッキー	アキラ	ウルフ	ジェフリー
立カウンター													
屈カウンター													
立ノーマル													

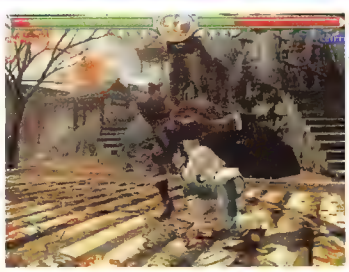
Combo⑧：レッグボマー（⇖Ⓚ+Ⓖ）→ライトニングエルボー（⇨Ⓟ+Ⓚ）→ストッピングローニーボマー（⇘ⓀⓅⓀ）

条件	アオイ	バイ	サラ	ベネッサ	シュン	リオン	レイ・フェイ	カゲ	ラウ	ジャッキー	アキラ	ウルフ	ジェフリー
立カウンター													
屈カウンター													
立ノーマル													

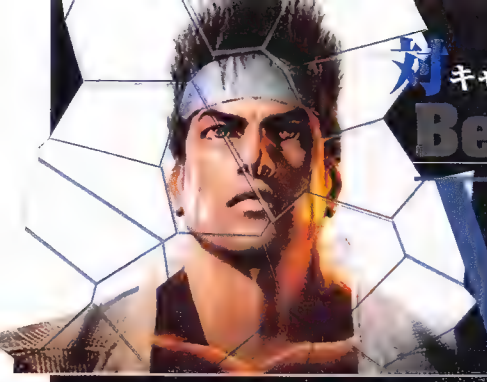
各種連続技について

ディフェンシブスタイルではコンボが少ないので、「確定しないが、狙うチャンスのあるコンボ」を紹介してみた。ガードクラッシュトルネードからのバックナックルストリームは回復される可能性があるが、高確率でヒットする優秀な連係。ヒット後は、シットダウンローキックまでつなげたい。クラッシュジョーのよろけ中、ヘビィフックコンボにつなぐ連係は、相手の回復次第で成否が決まる。回復が早かったり、回復しない人には当たらないが、ヒットしたときのトータルダメージは高く、狙う価値は十分にある。追撃はダッキングボディスマッシュが理想だが、確実にいくならボーンクラッシュミドルでもいい。

ムエタイスタイルは、レッグボマー以外バウンドコンボになる。ライトニングエルボーからアッパーヒールソードにつなぐコンボは、中量級以上に受け身を取られてしまうが、サッカーボールキックが確定する相手には、思い切って大ダウン攻撃を仕掛けてもいい。



どちらのスタイルでも使えるレッグボマーは、攻撃発生が遅いので少々使いにくいが、起き上がり下段攻撃に重ねるなど、工夫して使ってみよう



対キャラ攻略●●●局地戦での状況判断力を身に付けよう

Beat The Rival

VS. 結城 晶

Text:ちゃっきー

連係技をほとんど持たないため、対処自体はそれほど難しくない。技をガードした後の攻めを見直し、アキラ側の選択肢を封殺せよ！

中段技ガード後の選択肢がすべて

中段技のほとんどが単発になるアキラ。ガードした後は、反撃の入るものなら反撃を、入らないなら二択を迫るのが常套手段だ。まずは、主要技をガードした後の選択肢を検証してみよう。

注意が必要なのは、裡門頂肘（⇨⇨Ⓟ）と跳山崩捶（⇦⇨Ⓟ＋Ⓚ）の二つ。これらは硬化差が3フレームとスキが小さく、ヒザ系の浮かせ技やミドルキック系の技がしゃがみP（または立ちⓅ）で止められてしまう。中段を使うときは出の早いものを使おう。一方、躍歩頂肘（⇨⇨⇨Ⓟ）と上歩頂肘（⇨Ⓟ）は硬化差が6フレームと大きめ。18フレームまでの発生を持つ技なら、つぶされることは無い。見返りの大きい技を使ってもOKだ。

もう一つの問題は、アキラ側にもさまざまな選択肢があること。避け投げ抜けはもちろん、投げを一点読みされると崩撃雲身双虎掌（Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ⇦⇧Ⓟ＋Ⓖ⇩⇨or⇦Ⓟ）などで大ダメージを受けてしまう。単純な二択だけでなく、ほかの選択肢でこれらに対抗しよう。

リスクの低い選択肢として挙がるのは立ちⓅ。アキラ側の立ち技をつぶせることはもちろん、ガードされても（キャラによって）有利、避けられてもそれほど不利にならない。投げつかみが出ないような避け投げ抜けを入れている相手は、その後の行動が遅れがち。そのまま攻めてしまってもいいだろう。

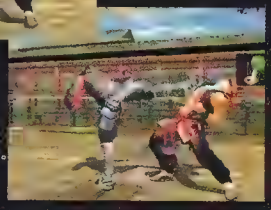
避け投げ抜けを一点読みするなら、タイミングを遅らせて打撃技。投げ読みの崩拳（Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）にも対応したいなら、出が早い打撃技を使っていくといい。もちろん、回転系の打撃技も選択肢の一つ。出が遅いものでも崩拳ならつぶせるので、思い切って使おう。

さて、これらの打撃と一線を画するのが猛虎硬爬山（⇩⇨Ⓟ）だ。ガード時の距離が離れるため、リーチの短い技は捜下崩捶（⇧Ⓟ＋Ⓚ）やしゃがみ後ろダッシュでかわされてしまう。この場合は、ミドルキックなどリーチの長い技で対応する。ただし、近距離で猛虎硬爬山をガードした後は3フレームしか硬化差が無く、ミドルキックが立ちⓅなどに負けるので注意。また、ジャッキーは足位置が平行のときに適した技が無い。このようなケースでアキラ側の行動が読めないときは、技を出さずにいったん様子を見るのもいいだろう。

裡門頂肘のほか、跳山崩捶もガード後のスキが小さい。ヒザ系の浮かせ技など出の遅いものは……

しゃがみⓅや立ちⓅでつぶされてしまう。ストレートに攻めたいときは、出の早い技を中心にしよう。

猛虎硬爬山後は距離が離れる。ここで普段通りにリーチの短い技を出すとアキラ側の思うつぼだ。

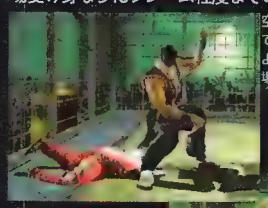


ジャッキー以外は、ミドルキックがオススメの選択肢。捜下崩捶としゃがみバックダッシュに勝てる。

受け身に関すること

避け方向が違う跳山崩捶と崩拳、そしてキャッチ投げの順身翻腾（⇨⇦Ⓟ＋Ⓖ）。アキラは受け身攻めに適した技を数多く持っている。馬歩衝靠（⇩⇨Ⓟ＋Ⓚ）が直線系の攻撃になったとはいっても、二択のキツさは変わっていない。そこで、対アキラ戦はあまり受け身を取らないように意識したいところ。ダウンしても、アキラ側が思い切った行動を取らない限りは小ダウン攻撃程度のダメージしか受けない。アキラ側に受け身を警戒させるためだけにたまに取る、ぐらいでいいだろう。

しかし、受け身を取った方がいい場面もある。それは、崩れダウン後に鉄山靠（⇦⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ）をくらったとき。受け身を取らないと見てからの小ダウン攻撃が決まってしまうが、その場受け身を取ればその後わずかにこちらが有利になるのだ。アキラ側が攻めようとしても、出の早い技で迎撃することができる。なお、横転受け身を取ると逆に不利になってしまうので注意しよう。また、空中壁ヒットからの追い打ち鉄山靠後は、受け身からの反撃が確定。横転受け身だと投げ程度だが、その場受け身なら16フレーム程度までの打撃技も入るぞ。



空中壁ヒット後に追い打ちで鉄山靠を入れるシーンはよく見られる。しかしその場受け身を取れば……

反撃が確定。もちろん投げでもいいが、抜けられる可能性を考え、確実にいくなら適した打撃技で。

VS.アキラ・反撃リスト

右に挙げたもの以外で反撃が入る技としては、連環腿（⇨⇨ⓀⓀ）と鉄山靠が筆頭。スキはどちらも非常に大きく、ほぼどんな技でも反撃できる。また、使用頻度は低いが、揚炮（⇧⇧Ⓟ／硬化差13フレーム）、崩撃手〜外門頂肘（⇧Ⓟ＋Ⓚ＋ⒼⓅ／硬化差14フレーム）も反撃が入る技だ。これらに対し、意外にスキが小さいのが独歩頂膝（Ⓚ＋Ⓖ後1フレームでⒼ離す）。見た目は一般的なヒザ系の技と同じだが、上段投げしか反撃にならない。

連環腿のスキは、25フレームと膨大。投げで妥協せず、最大級の打撃技をたたき込もう。

虎撲	−16	Ver.Cでスキが大きくなった。上段投げ以外の反撃は、ベネッサのカットアッパーのみ。
白虎双掌打	−11	上段投げや中量級までの立ちⓅが入るが、距離によっては届かないケースもある。
馬歩衝靠	−10	重量級の立ちⓅまで入る。ラウの虎槍掌やバイ・リオンの立ちⓀは理想的。
崩拳	−11	ノーマルヒット時も上段投げや軽量級の立ちⓅが反撃になることを覚えておこう。
貼山靠	−10	ほとんどのキャラが打撃技でそれなりのダメージを与えられる。逃さず決めよう。
双撞掌	−11	ガードモーションが特殊で一見反撃しにくそうだが、スキはかなり大きい。
順身翻腾〜心意把	−10	目立たないが、コマンドによるガードに成功した後は上段投げで反撃可能。
順身翻腾〜靠山壁	−11	硬化差は13だが、背向け状態なため18フレームまでの中・下段攻撃が反撃に。

※表中コマンド：虎撲（⇩⇧⇨Ⓟ）　白虎双掌打（⇩⇨Ⓟ）　馬歩衝靠（⇩⇨Ⓟ＋Ⓚ）　崩拳（Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）　貼山靠（避け中Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）　双撞掌（⇦⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）　順身翻腾〜心意把（⇨⇦Ⓟ＋Ⓖ〜Ⓟ＋Ⓚ）　順身翻腾〜靠山壁（⇨⇦Ⓟ＋Ⓖ〜⇧or⇩Ⓟ＋Ⓖ）　カットアッパー（ベネッサ：⇧Ⓟ）　虎槍掌（ラウ：⇦⇨Ⓟ）

対キャラ攻略●●●連係技を使った攻めを逆手に取れ！

Beat The Rival VS. ジャッキー・ブライアント

Text:ちゃっきー

連係技を主体とするキャラだけに、対応力の違いで勝率が大きく変わる。上段へとつながるポイントを覚え、しゃがんでかわすのが第一歩だ。

エルボー&ビートナックル後の対応

ジャッキー戦の基本は、ライジングエルボー（⇨Ⓟ／以下エルボー）からの連係対策。まずは、エルボーガード後、そこからの連係技をしゃがんでかわすことから始めよう。その後素早く反撃すれば、3発目を出されても割り込むことができる。最初のうちは一瞬しゃがみ→反撃までをワンセットにしておくのがオススメ。1発止め→再度エルボーなどの連係には負けてしまうが、1発止め→避けという選択肢にも対応できるので悪くない。慣れてきたら、2発目がきたときのみ反撃を入れる対応にも挑戦してみよう。

また、1発止めを読んだときには思い切って二択を仕掛けることも重要。ジャッキーのエルボーはガード時の硬化差が5フレームあるので、最速で出せばヒザクラスの技でもつぶされることはない。

一方、ビートナックル（Ⓟ＋Ⓚ）ガード後も似たような状況になる。相手に1発止めという選択肢が無いなら、2発目をしゃがんで即反撃だけでOK。3発目へのつなぎが早いが、こちらも素早く技を出せばしっかり割り込むことができる。1発止めに対しては様子見が基本になるが、あまりに多いようなら思い切って反撃を入れよう（14フレームまでの技が反撃になる）。また、1発目ガード後即座にしゃがみⓅを出すのも悪くない。1発止めにも反撃になるので、しゃがみ技つぶしのビートスピンキック（Ⓟ+ⓀⓀ）以外には対応できる。

連係技の上段部分をしゃがんでかわすことが、攻略の第一歩。エルボーとビートナックルガード後が最も基本的なポイントになる。

スライドシャッフルに対応せよ！

Ver.Cで性能の上がった（ショート）スライドシャッフルは、ジャッキー戦の新たな脅威だ。ステップインソード（スライドシャッフル中Ⓚ）とステップインロー・スラッシュハイ（スライドシャッフル中⇩ⓀⓀ）の単純二択だけでも、かなりキツイ印象を受けるだろう。

基本の対応は、やはり避け。通常のスライドシャッフル（⇦Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）なら予備モーションがある分、心の準備ができるので、前進を見てから避けることも十分に可能だ。タイミングをずらしたヘビィボディ（スライドシャッフル中⇧⇧Ⓟ）はくらってしまうが、相手の選択肢を狭めるだけで意味がある。

スピンキック系の技からのショートスライドシャッフルはまず、スピンキック→最速のスライドシャッフル中の技という連係に割り込めるか否かを知っておくことが大切。エルボーナックルスピンキック（⇨ⓅⓅⓀ）など連係からの場合はカウンターヒット時、単体のスピニングキック（Ⓚ＋Ⓖ）後はヒット時全般で、その後の最速ステップインソード＆ステップインロー・スラッシュハイに割り込めなくなることを覚えておこう。

割り込めないケースでは、タイミングを合わせた避けからの反撃が中心。ショートスライドシャッフルに移行せず投げにつないでくることも考え、投げ抜けを仕込んでおくとリスクが軽減できる。また、後ろダッシュ→避けにすればさらに対応力が上がるぞ。

スピンキック系の技がきたら、ヒット状況によってその後の選択肢を切り替える。割り込みが無理なら……

避けで対応。投げ抜けを仕込んだり、バックダッシュからの避けにするなど、対応力を上げよう。

居合い蹴りの後は……

ステップインソードの攻撃判定を出してキャンセルするテクニックは、もはや標準装備となっている人も多い。これをガードすると、ジャッキー側が2フレーム有利になる。基本となるエルボーへの連係は、しゃがみⓅでも止められないことを覚えておこう（軽量級の立ちⓅならOK）。また、くらってよろけた後は素早い回復を心掛けること。最低限ニーキック（⇨Ⓚ）やビートナックルはガードできるようになっておきたい。

ステップインソード（居合い蹴り）をくらった後は、素早く回復するクセをつけよう。早ければ……

エルボーもガード可能。これで追加ダメージを回避することができれば、かなり楽になるだろう。

VS.ジャッキー・反撃リスト

注目はミドルスピンキック。カウンターでくらった後にその場受け身を取ると、距離が近いため固有の踊りモーション中に反撃できる。硬化差はキャラや状況によって違うが（浮きの高さが違うため）、肘クラスの発生を持つ技ならほぼOKだ。ただし、このときの打撃は硬化カウンター扱いにならない。硬化カウンターのみ連続ヒットする、というような技は使えないので注意しよう。

ミドルスピンキックをカウンターでくらったら、すかさずその場受け身！踊るジャッキーに反撃を決めてやろう。

[illegible]	硬化差	[illegible]
スラントバックナックル	-9	下段投げのみ反撃になる。当然派生技を出されるとダメだが、狙う価値はある。
ニーキック	[illegible]	一般的なヒザ系の浮かせ技。上段投げのほか、中量級の立ちⓅまでが入る。
バリアキック	-14	肘クラスの技が反撃に。避け攻撃としては、標準的なスキの大きさだ。
ミドルスピンキック	[illegible]	スキ自体は大きい。ただし先端をガードした場合は投げや立ちⓅが届かない。
エルボーナックルロースピンキック	[illegible]	ロースピンキック系の技だが、意外にスキは小さめ。出が早い中段で反撃しよう。
スラントロースピンキック	[illegible]	ガード時の足位置や距離によって硬化が変わる。確実に入る打撃技を使いたい。
エルボースピンキック	-22	立ち技では最高クラスのスキがある。余裕十分なので、打撃技で確実に反撃したい。
スピニングキック ロースピンキック	[illegible]	Ver.Cでスキが大きくなった。最大クラスの反撃が狙えるので、逃さずに。

※表中コマンド：スラントバックナックル（⇧Ⓟ）　ニーキック（⇨Ⓚ）　バリアキック（避け中Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ）　エルボーナックルロースピンキック（⇨ⓅⓅ⇩Ⓚ）　スラントロースピンキック（⇧ⓅⓀ）　エルボースピンキック（⇨ⓅⓀ）　スピニングキックロースピンキック（Ⓚ+Ⓖ⇩Ⓚ+Ⓖ）

対キャラ攻略●●●スピードに惑わされるな!!

Beat The Rival VS. サラ・ブライアント

Text:H.L

サラの戦術は、フラミンゴや連係など何かしら抜け道のあるものばかり。ポイントを押さえて大きいリターンをたたき込んでいこう。

連係への対策

サラの連係技は、主にエルボーサイドチョップ(⇨Ⓟ△Ⓟ)、ダブルジョイントバット(⇨ⓅⓀ)、セットアップコンビネーション(△ⓅⓀ)の三つ。どれも普段の立ち合いで使われる技なので、その対応策はキッチリ固めておきたい。

まずは、エルボーからの連係。エルボーサイドチョップは、ガード時の不利差が少ないことを利用して、最速で出し切ってからしゃがみⓅなどにつなぐ素早い攻めを展開してくるパターンが多い。一方、ダブルジョイントバットは、ディレイで出してカウンターを狙ってくることが多い。これらの対応策としては、肘をガード、もしくはノーマルヒットした際、しゃがみガードをするのが最も有効な防御策だ。前者に対しては、2段目をしゃがみでスカした後、投げやしゃがみ状態からの打撃ですかさず確定反撃を決める。後者に対しては、ガードしてから確定反撃を決めていくのがいいだろう。

セットアップコンビネーションもエルボーからの連係と同じような対策でOK。2段目が下段つぶしなので、しゃがみⓅ出さないように注意しよう。

エルボーをガードしたら、無闇に手を出さない。特に立ち技や投げは危険が伴ってくる。

とにかくしゃがみガードをすることで、二つの連係に対して確定反撃を決められる状況になる。

起き上がりに注意!!

まず、いつも一定のタイミングで起き上がらないということが大事。タイミングを見抜かれ、フルスピンヒールキック(△or▽Ⓚ)を重ねられてしまうからだ。起き上がり方法も、その場起き上がりだけではなく、横転起き上がりや後転起き上がりを頻繁に交ぜ、起き上がりのタイミングを計られないようにしていきたい。

積極的な対策としては、最速中段起き上がり蹴り(キャラによる)がある。この技は、非常に発生が早く、フルスピンヒールキックをつぶしやすい。もしつぶすことができたら、ダウン攻撃を確実に決めていきたい。

ダウン時に毎回その場起き上がりをしてしまっては、まさに相手の思うつぼ。

フラミンゴへの対応

サラがフラミンゴに移行する状況というのは、大抵サラ側が大きく有利になる場合がほとんど。技を出そうとすると、ライトハイキック(フラミンゴ中Ⓚ)をカウンターでくらってしまう。よって、フラミンゴになった際は無理に攻めようとせず、防御に徹していきたい。

一つ目の対応策として、ライトハイキックとカットインミドルに対しては「腹側に避ける」という行動が有効だ。避けた後は、投げはもちろん、発生の早い打撃技までもが確定し、それなりのダメージを与えられる。また、ライトハイキックとキャッチ投げに有効な「しゃがみガードをする」という防御策も取っていこう。こちらももちろん、スカした際には投げや打撃で即座に反撃していきたい。基本的にはこの二つの行動でOKだ。

キャラによっては、それぞれの固有技でメインで使ってくる三つの技に対して一方的に打ち勝てるものもある。例えば、シュンの仰穿腿(▽Ⓚ)やアオイの上勢柳扇掌(⇦⇦ⓅⓀ)、バイの裏圏捶(△Ⓟ)がそれ。これらは技をスカす性能が高く、フラミンゴからの技をほとんどスカしてしまうのだ。

また、全キャラ共通の対策として、「後ろダッシュで距離を離す」という行動が、一時しのぎの手段として使える。スカした後の行動まで決めておくと、なお効果的に働くだろう。

フラミンゴに移行してきた場合は、技出しは禁物。カウンターを取られてしまうことがほとんど。

防御策としては腹側に避けるのが基本。避けた後には、ダメージの高い浮かせ技などの反撃技を決めていこう。

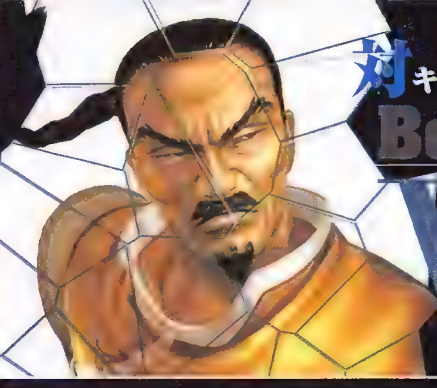
VS.サラ・反撃リスト

中間距離でよく使われるレッグスレイサー(▽Ⓚ+Ⓒ)に対しては、肘を決めてからよろけたサラに選択を迫るのが基本だ。そして、浮かせ技で使用してくるヒザやドラゴンスマッシュキャノン(△Ⓚ)には、確実な反撃を決めたいところ。ヒザに関しては、硬化差がそれほど大きくないので投げが有効。投げ抜け対策として、立ちⓅを決めてから投げにいくのもいい。ドラゴンスマッシュキャノンは、硬化差が大きいためダメージの大きい打撃技を決めていきたい。

また、ダブルジョイントバット(⇨ⓅⓀ)はスキが大きいため全く出さないプレイヤーもいるが、ガードをした際にはやはり反撃を決めたい。幸いエルボーサイドチョップと同じ対応の仕方なので、ガードする機会も多いはず。ガードをしたら、各キャラの最大ダメージを与える浮かせ技からのコンボを決めよう。

ジャックナイフ	一応ガードしたら投げは入るが、2段目を意識すると反撃は難しい。普段の立ち合いで、1段止めを多用する相手に対して狙っていくのがいいだろう。どうせなら2段目をガードすることを意識した方がいい。
スピンキック	ガード時にめり込んだ場合は、投げが確定する。しかし、距離が離れてしまうことが多いため、反撃をする機会は少ない。一応、ガードをしたら投げが入る程度有利になるということを認識しておきたい。
フルスピンヒールキック	Ver.Cで投げが確定するようになった技。普段の立ち合いで出してきたら、投げを決めていこう。しかし、起き攻めに使ってきて攻撃持続時間にガードしてしまったら、反撃が入らないこともある。
ニーキック	Ver.Cでお互いの硬化が伸び、反撃がしやすくなった。中量級立ちⓅまで反撃は入るが、やはり投げがベストだろう。サラ側は避け投げ抜けを入れていることもあるので、立ちⓅを決めてから投げにいくのもアリ。
ジャックナイフサイドキック	ガードをしてしまえば、肘クラスの反撃まで確定する。最低限投げは決めておきたいが、その硬化差でダメージの大きい打撃を狙えるなら、そちらを決めていく方がいい。連係の2段目なので、反撃は容易なはずだ。
レッグスレイサー	下段投げを持つキャラは、それを意識させる打撃を繰り出していくと効果的。ほかのキャラが反撃をするときは肘がメインとなるだろう。しかし、離れた位置でガードをしたときは、入りにくく感じるときもある。
ドラゴンスマッシュキャノン	浮かせ技として頻繁に使ってくるこの技は、意外に硬化差が大きい。とにかくくらったときのダメージがかなり大きいので、ガードしたときにはキッチリ反撃を決めて、出しにくい感じを与えておきたい。
ダブルジョイントバット	2段目の技がしゃがみガードもできる特殊中段のため、無意識にガードをしてしまう場面が多い。2段目に合わせて、あせらずダメージの大きい打撃技を決めていこう。スキが大きいので余裕で反撃できるだろう。

※表中コマンド:ジャックナイフキック(▽Ⓚ) スピンキック(Ⓚ+Ⓒ) フルスピンヒールキック(▽or△Ⓚ) ニーキック(⇨Ⓚ) ジャックナイフサイドキック(▽ⒸⓀ) レッグスレイサー(▽Ⓚ+Ⓒ) ドラゴンスマッシュキャノン(△Ⓚ) ダブルジョイントバット(⇨ⓅⓀ)



対キャラ攻略●●●対処は丁寧に、反撃は確実に

Beat The Rival

VS. ラウ・チェン

Text:がっちん

なかなか反撃確定技を出してこないラウでも、的確な対処をすれば動きを封じていける。手数の多さに圧倒されなければ大丈夫だ。

鳳凰槍掌への対処

中級者以下ではまだまだ対応しにくい鳳凰槍掌(⇨ⓅⓅ)。まずは2発目をしゃがむことを意識しておき、あらかじめかわした際に使う技を頭の中で決めておこう。打撃で反撃する場合は時間的な余裕が無いので、肘の後しゃがんだら、決め打ちで出すくらいの気持ちで構わない。リターンが大きい技なら、採算は取れるはずだ。

ラウの肘撃をガードしたときは、我慢することも重要な対処法だ。

鳳凰槍掌をかわせたら確実に反撃。最低でも投げは決めておこう。

なお、ラウ側の出方が分からないうちは、肘撃後にしゃがみⓅを打ってみるのも手。鳳凰槍掌の2発目は下段つぶしではないし、ほかの技へ連係された場合も止められることが多いからだ。騰空斜掌(上昇中Ⓟ)でも使われない限り大きな被害は受けない。ただ、ラウの肘撃をガードした後に、肘系の技を出すつもりならきちんと行動を読むことに努めよう。機械的に反撃していると避けやディレイの鳳凰槍掌をくらうことになってしまう。幸い、ディレイ幅はそれほど大きくないので長時間しゃがんでいる必要はない。もう一度肘撃を出し直してくる場合もあるので、素早く対応する心構えを持つこと。

後は、鳳凰槍掌をくらってしまったときの対処も的確に行ないたい。状態としては、くらった側がラウより1フレームだけ早く動ける程度。有利ではあるが、ほぼ五分といえる。避ける行動も悪くはないが、しゃがみⓅや立ちⓅでけん制程度に手を出してみるか、立ちガードなどで様子をうかがうなどの行動がオススメ。完全に自分のターンであるというほど、自由には動けないことはあらかじめ頭の中に入れておこう。

飛燕連掌には割り込みで対処

軽量級のⓅや当て身でしか対処できなかったため、これまでは避け程度しか選択肢が無かった飛燕連掌(⇦⇦Ⓟ⇩Ⓟ)の連係だが、Ver.Cで性能が変わったため、打撃での割り込みで活路を開くことができる。

具体的には、ラウの虎槍掌や葵の両止など、12フレームまでの中量級Ⓟかダメージの高い13フレームの技でカウンターヒットが取れる。当たったときは、一転して大ダメージを与えられるチャンス。重量級だと立ちⓅでは飛燕連掌の2発目にダメージ負けして割り込めないので、打撃で割り込むならばしゃがみⓅとなる。ダメージが小さいと感じたならば、状況によっては今まで通り避けを使っていく方がいいだろう。

中級者以下はガードしがちだった技も、打撃で割り込めるように。

大地倒襲後の踏襲撃にはその場起き上がり蹴りで対応しよう。

転身巴咽掌などからの踏襲撃後には、中段起き上がり蹴りが無難だ。

投げ後の攻防

大地倒襲(⇧⇩Ⓟ+Ⓖ)で投げられた後の踏襲撃(敵ダウン中⇧Ⓚ)は、確実にかわしたいところ。その場起き上がりがいちばんオススメで、レバーでの回復は必要無く、ⓅとⒼの交互連打で十分に起き上がれる。踏襲撃をかわしたら、起き上がり攻撃を出そう。必ずヒットするし、起き上がり攻撃を出さないとラウ側の方が早く動けてしまうためだ。ヘタに投げや大技を繰り出すと、簡単にしゃがみⓅなどで止められる上に、その後も攻めを展開されてしまう。もちろん、しゃがみⓅの打ち合いでもラウ側が勝つので、この場合起き上がり攻撃を出しておくのが最も無難だ。

肩車頭落(Ⓟ+Ⓖ)と転身巴咽掌(⇦⇨Ⓟ+Ⓖ)後の踏襲撃の場合、この後の起き上がり攻撃は慎重に行なう必要がある。下段起き上がり攻撃は大抵後ろダッシュでかわされてしまう。中段起き上がり攻撃ならスカされることは無いが、回復が遅い場合はその限りでは無い。もし中段起き上がり攻撃を使用するならば、踏襲撃をくらった瞬間からKを連打した方がいい。そうすればラウ側は、立ちガードか燕陣旋風脚(⇦Ⓚ+Ⓖ／対ジャッキー、サラ以外の場合)を出すしか無くなる。

VS.ラウ・反撃リスト

右の表にまとめた技には、打撃での反撃チャンスが意外に多いことに注目してほしい。投げでの反撃が確実になってきたら、打撃にもトライしてみよう。特に回転系の技を狙っていきたい。単発技だがモーションが大きいため、決まりやすいだろう。燕陣旋風脚の硬化差は小さいが、振り向き中に中段攻撃ならヒットさせられる。もちろん背後投げでの反撃でも十分だろう。なお、双虎烈把は連環虎燕掌と同じ硬化差であることも覚えておこう。

燕陣旋風脚にはⓅ+Ⓖでもいい。背後投げに抜けは無いため確定だ。

	硬化差	
腿登裏旋脚	-16	投げでの反撃が可能だが、先端をガードしたときには決められないことに注意。
翻身壁拳	-10	投げでの反撃が可能だが、慣れないと厳しい。
燕陣旋風脚	-13	背向け状態なので、中段攻撃ならヒザクラスまでの技による反撃が決まる。
騰空虎穿脚	-14	肘クラスでの打撃で反撃可能だが、まずは的確に投げを決めていきたい。
連環虎燕掌	-14	2段技なので反撃の準備がしやすい。できれば打撃での反撃を狙っていこう。
燕旋蹴	-17	ヒザクラスまでの反撃が可能な技。下段投げでなく打撃を使っていきたい。
虎龍転身脚	-9	硬化がかなり大きいので、打撃での反撃を狙っていきたいところ。
連掌背転脚	-20	間合いは離れるが打撃での反撃チャンスもある。投げる場合は前ダッシュが必要だ。

※表中コマンド：腿登裏旋脚(立ち途中Ⓚ)　翻身壁拳(⇩Ⓟ+Ⓚ)　燕陣旋風脚(⇦Ⓚ+Ⓖ)　騰空虎穿脚(⇩Ⓚ)　連環虎燕掌(⇩⇘⇨Ⓟ+Ⓚ)　燕旋蹴(⇩Ⓚ+Ⓖ)　虎龍転身脚(⇨Ⓚ+Ⓖ)　連掌背転脚(⇦ⓅⓅ⇨Ⓚ)

対キャラ攻略●●●不用意な手出しは厳禁

Beat The Rival

VS. パイ・チェン

Text:ぴっちん

パイのダメージ源になる技は、投げで確定反撃できるものが多い。これを見逃さず、確実性を上げることで動きを封じよう。

まずは基本を大事に

パイを相手にするときは、普段以上に立ちⓅ、しゃがみⓅからの攻防を慎重に行ないたい。パイの立ちⓅがヒット、もしくはしゃがみⓅのカウンターヒット後、打撃で反撃してばかりいると燕青虎双破（↓↘Ⓟ）で簡単に浮かされてしまうからだ。こちらから技を展開するときも狙われることがあるので注意。特に、しゃがみⓅをガードされているのに毎回肘などに連係させていると、しゃがみガードから燕青虎双破でカウンターヒットを取られてしまう。後は、プレイヤーによってスタイルが大きく異なるキャラなので、柔軟に対応していきたい。

投げと打撃の割合を素早く判断して技の出しどころを決めたい。

ほかに厄介な技が立ちⓅ。軽量級Ⓟと呼ばれる最速クラスの攻撃発生を持つ技だ。しゃがみⓅからのヒザクラスの技を出すと、割り込まれることに注意。さらに立ちⓅをくらうと、瞬時に投げと燕青虎双破の二択を仕掛けられてしまう。これをディフェンス時に多用するパイは多い。そのため、ここは肘クラスの発生を持つ技を丁寧につなぐか、もう一度しゃがみⓅを使うなどして、パイの動きを封じていこう。

また、中間距離での差し合いはパイが得意とするところ。足の先端を当てるように使う腿登裏旋脚（立ち途中Ⓚ）を中心に、ノーリスクの技をバラまいてくることもある。即ダウンまたは空中コンボへと発展させられるので、もし自分が中間距離で展開しにくいと感じたら無理に攻め込まないこと。ダッシュ投げを注意しつつ様子をうかがおう。

こちらの割り込むポイントで燕青虎双破を狙っているかもしれない。

投げが確定反撃とはいえ……

下の反撃技リストにもあるが、燕青虎双破や裏圏捶（↓↘Ⓟ）は、ガードすれば投げが反撃技として入る。硬化差の数字を見ると全く余裕が無いほどではないのだが、どちらの技も単発技なので反応しにくい。しかも、空中コンボ始動技なので反撃をミスると、それだけパイにチャンスを与えることになってしまうぞ。

体感的に、裏圏捶より燕青虎双破の方が反応しやすいだろう。出してくる場面はしゃがみⓅ、立ちⓅから、直接の3種類がメインだが、順を追って反応しにくくなる。Ⓟ系からの燕青虎双破は、確実に反撃したいところだ。

硬化差は同じでも裏圏捶への反撃はぐんと難度が高い。反撃技が無い上歩冲掌（←Ⓟ）と間違えたり、技の繰り出すタイミングが予想しにくいこともその理由になるだろう。パイ側も割り切って投げ抜けを入力せず、再び裏圏捶を使ったりすることもあるので、反応が遅れて次の裏圏捶をくらうことだけは避けたい。上段判定なのでしゃがんでかわせれば少し対応が楽になるが、それでも予想外のところで出されると反応は遅れてしまう。確実に反撃できる自信があれば問題無いが、少しでも気後れしたと思ったら反撃を控えるのも手だ。

避ける方向はどっち？

対パイ戦で、避け方向を気にするのなら腹側になる。とはいえ腹側は腿登裏旋脚、背中側は仆腿（←Ⓚ↓）へ移行できる燕青擺脚（←Ⓚ）と、選択肢は多くない。それよりも厄介なのが、回転系の技が豊富にあることだ。下段、上段、下段攻撃つぶし、ため技まで含めれば中段攻撃も存在する。そのため、避け自体に制限がかけられてしまうのだ。特に横転受け身後の避けが行ないにくいため、いいように攻め込まれてしまう。ダウン攻撃の雷陰掌打（ダウン中↑Ⓟ）ならダメージ的に安いと割り切って、受け身を取らないこともたまには必要だ。リズムよく起き上がることは、攻める側にとっては攻めやすいということを覚えておこう。

横転受け身後は回転系の技で行動を制限してくる可能性が高い。

燕青虎双破を確実に投げることがパイ攻略の第一歩。

裏圏捶も投げられるようになれば、かなり有利に展開できるだろう。

VS.パイ・反撃リスト

右の表にまとめたパイの主力技には、打撃で反撃できるものが意外に少ない。飛燕烈脚と回転系の下段攻撃くらいだ。投げでの反撃が可能な技でも、反応が少しでも遅れると間に合わないことがあるので注意したい。なお、燕陣旋風脚（←Ⓚ+Ⓖ）は間合いによってその硬化差が変化する。腿登裏旋脚と同様にガードはしたが投げ間合い外だった、ということもあり得るので反撃できないことがある。そこをパイに逆手に取られないように、注意しよう。

さすがに飛燕烈脚には打撃で反撃しよう。ヒザクラスが余裕で入る。

技名	硬化差	解説
燕陣旋風脚	-8 -10	投げでの反撃可能な硬化差だが、遠距離でガードした場合は投げ間合い外になってしまうことに注意。
燕舞連脚	-10	側転攻撃の反撃は投げで。側宙攻撃の燕青飄空擺脚と混同しないように。
燕青虎双破	-10	可能な限り確実に投げを決めよう。全く投げられないようだと勝負にならない。
裏圏捶	-10	難度は高いが投げを決めておきたい。技を予想していれば決められるのだが……。
燕青槍掌	-12	ガード後その場からの投げ反撃でいい。2段技なので反応も容易だ。
燕旋蹴	-14 -16	ヒザクラスでの反撃は不能。打撃での反撃は肘クラスまでである。
飛燕烈脚	-19	ヒザクラスでの反撃が可能。投げで満足せず打撃技で反撃していこう。
翻身掃脚	-21	燕旋蹴より技の硬化は大きい。ヒザクラス以上が反撃技となる。

※表中コマンド：燕陣旋風脚（←Ⓚ+Ⓖ）　燕舞連脚（←Ⓚ+Ⓖ）　燕青虎双破（↓↘Ⓟ）　裏圏捶（↑Ⓟ）　燕青槍掌（←↙↓Ⓟ）　燕旋蹴（↓Ⓚ+Ⓖ）　飛燕烈脚（↓↘Ⓚ）　翻身掃脚（↑Ⓚ+Ⓖ）

対キャラ攻略●●●そのヒザオレにもくれよ!!

Beat The Rival

VS. ウルフ・ホークフィールド

Text:ブンブン丸

正直、ほかのキャラクターを使ってて相手のウルフにヒザや入れ込み投げだけで負けると、ムカつくなあ。同じコトしてるんだけどね(笑)。

ウルフのダメージ源をつぶすには？

ウルフのダメージ源であるニーブラスト(⇨Ⓚ)、ショートショルダー(⇦⇨Ⓟ+Ⓚ)からの空中コンボは、カウンターでくらえば膨大なダメージを受けるが、しゃがみ状態でくらった場合は浮きが低くなるため、あまり大きなダメージを受けない。よって、対ウルフ戦は、しゃがみがちに闘うスタイルが基本となる。また、しゃがむことで空中コンボと並んでダメージの大きい立ち投げを防ぐこともできるので一石二鳥だ。さらに、中間距離での闘いを織り交ぜれば、ウルフの出せる技はリーチの長いフェイスリフトキック(⇧Ⓚ)やロースマッシュ(⇩Ⓚ)くらいに限定され、非常に闘いやすくなる。

ウルフに技をガードされた後、投げを確定でくらう状況では、きっちりと避け投げ抜けを入れよう。そこでカウンターを狙ってくるニーブラストも、確実に避けたい。ここで投げ抜けが失敗してしまうと、空中判定のニーブラストを投げることができずに投げが暴発してしまい、さらなる危険を招いてしまうからだ。また、相手のウルフが避け投げ抜けの暴発を狙ってばかりいるようなら、避け投げ抜けを出す場面であえて暴れておくというのも作戦の一つ。たまに狙ってみるといいだろう。

相手が下段投げにくるまではしゃがみがちで戦う。これで受けるダメージを少しでも軽くしておこう。

ニーブラストを避けたけど、投げ抜けが失敗。これじゃあ逆に、ウルフにチャンスを与えてしまうぞ。

広い投げ間合いは要警戒！

ウルフのジャイアントスイング(⇦⇧⇩⇧⇨Ⓟ+Ⓖ)とKS(⇧⇦⇩⇨or⇩⇦⇧⇨Ⓟ+Ⓖ)は、通常の立ち投げとはモーションが異なるため広い投げ間合いを誇り、開幕の立ち位置でも投げにいけるほど。例えばアキラの猛虎硬爬山。猛虎硬爬山はガードされてもギリギリ投げが確定しない間合いと硬化差を持ち、ガードされた後しゃがみ後ろダッシュで危険を回避するというのが有効な行動。しかし、ウルフにKSを出されると、アキラがしゃがみ後ろダッシュ入力後しゃがみ状態になる前に、投げられてしまう。対ウルフ戦は、この投げ間合いの広さを考慮した上での行動を心掛けたい。

3フレーム以下の不利な状態なら、投げを回避するために思い切ってしゃがみⓅで暴れるのも一つの手段。ニーブラスト、ショルダーアタック(⇦⇨Ⓟ)といった強力な中段攻撃もつぶすこともできる。ただし、それ一辺倒になってしまうと、しゃがみⓅでカウンターを取られたり、スクリューラリアット(⇨⇧⇩⇧⇦ⓅⓅ)をくらってしまう危険もある。また、相手がうまい場合、ローパンチカット(⇩Ⓟ+Ⓚ)を狙ってくることも考えられるので、注意しておくこと。

猛虎硬爬山をガードされた。投げも怖いし、ここはしゃがみ後ろダッシュで様子見。

様子見のハズが思いっきり投げられた！　単調なしゃがみ後ろダッシュは禁物。

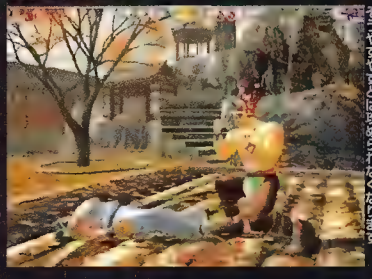
避ける方向はどっち？

スクリューフック(⇨⇧⇩⇧⇦Ⓟ)、グリズリーラリアット(⇧Ⓟ+Ⓚ)は腹側。ローキック、フェイスリフトキック、ローリングソバット(⇨Ⓚ+Ⓖ)は背中側に避けられる。前者は近距離での割り込みに使われ、後者はけん制も兼ねた中距離での使用が多い。これを踏まえ、距離によって避ける方向を変えるといいだろう。

中間距離ではスクリューフックをくらう心配は無い。フェイスリフトキックを警戒して背中側へ避けよう。

受け身は基本的に取らない方向で！

ウルフを相手にして受け身を取ってしまうと、中段攻撃と投げ、さらにキャッチ投げを含めた強烈な起き攻めをくらってしまう。幸い、ウルフのダウン攻撃は回復すれば回避しやすく、ウルフ側はあまりダウン攻撃にいけない。ウルフを相手にするときは基本的に受け身を抑えめにすることが重要。正直俺自身、受け身を取らない相手は非常にキツ〜イ感じですよ！



あせって受け身を取ると、強烈な起き攻めの餌食に。受け身を取らずに起き上がれば、そうやすやすとは攻められなくなります。

VS.ウルフ・反撃リスト

ウルフの技のほとんどは、ガードできれば反撃が確定するが、ここに載っていないコメットフック(⇧Ⓟ)、バーティカルアッパー(⇩⇧Ⓟ)、ローリングソバットといった技は、ガードしても確定の反撃が存在しないので注意。ちなみに、ヘビィトーキック(⇦Ⓚ+Ⓖ)は投げのスタナー(〜Ⓟ+Ⓖ)までつながらなかった場合、ノーマルヒットならくらっても投げでの反撃が可能。この状況になったら、とりあえず投げを入れ込もう。

スクリューフックは投げ確定でも、スクリューラリアットは投げ確定じゃない。要注意。

技名	発生	解説
スクリューフック	−10	Ver.Cではガードすれば投げ確定。スクリューラリアットは反撃技が無い。
フェイスリフトキック	−10	実はニーブラストよりも高性能で、立ち投げでの反撃しか入らない。
ニーブラスト	−10	最も警戒するべき中段打撃技。Ver.Cになって微妙に投げやすくなった。
ショートショルダー	−12	基本的にはニーブラストと同じ。中量級の立ちⓅまでが反撃として確定する。
ロースマッシュ	−14	Ver.Cではガード時に肘が入る。ヒット時の硬化差などは変わっていない。
ドラゴンフィッシュブロー	−19	ガードできれば大抵の反撃技が入る。ボディーブローをガードした場合は投げで反撃。
ロードロップキック	−21	ガードした場合に入る技は、グリズリーラリアットとほぼ同様。
グリズリーラリアット	−27	ウルフの硬化時間が非常に長い下段技。ガードに成功すれば、ヒザでの反撃も可能だ。

※裏中コマンド：スクリューフック(⇩⇘⇨⇧⇦Ⓟ)　フェイスリフトキック(⇧Ⓚ)　ニーブラスト(⇨Ⓚ)　ショートショルダー(⇦⇨Ⓟ+Ⓚ)　ロースマッシュ(⇩Ⓚ)　ドラゴンフィッシュブロー(⇨ⓅⓅ)　グリズリーラリアット(⇧Ⓟ+Ⓚ)　ロードロップキック(⇨⇩Ⓚ)

対キャラ攻略●●●待ってたら殺られるぞ！　勝ちたいなら手数で勝負だ！

Beat The Rival

VS. ジェフリー・マクワイルド

Text:キャサ夫

何をくらっても半分近く体力ゲージを持っていかれる印象の強い対ジェフリー戦。取るべき手段をしっかりと取り、ミスの無い動きが要求される。

システマチックに行動すれば決して勝てない相手ではないが……

避け方向は腹側に

対ジェフリー戦で常に心掛けなくてはならないことが一つある。それは、避け投げ抜けを入力する際、常にジェフリーの「腹側」へ入力しなくてはならないということだ。極論、ジェフリー戦で腹側に回ってくらってしまう技は、アッパーキック(➡Ⓚ)(キリングトーキックハンマー(ⓀⓀⓅ)へ派生)と全回転技のトルネードハンマー(▷▷Ⓟ)、そして投げ技のみ。確かにトルネードハンマー(▷◁Ⓟ)をくらえば背後を取られ、エルボースタンプと投げ技によるニ択を迫られてしまうが、読み負けなければ少ないダメージで対処できる。だからこそ腹側へ避けろ！　ということが強くいえるわけだ。常にジェフリーの足位置を確認できるわけでもないが、なるべく気にとどめて戦うようにしてもらいたい。後は、的確に投げ抜けができればパーフェクト。最も理想に近い動きができるといっても過言ではない。

対ジェフリー戦は、この事柄を忘れずに闘うようにすれば、納得のいく試合ができるだろう。

対ジェフリー戦は常時腹側へ避け。キリングトーキックハンマーを食らったら完全な読み負け。

唯一の問題なのがトルネードハンマー。背後を取られたときの攻防が防戦一方になってしまう。

硬化差－4フレーム以下の技でヒザを誘い出せ

中量級で硬化差が－4フレーム、重量級で硬直差が－3フレームまでの中段攻撃を出してガードされた場合、続けて立ちⓅかしゃがみⓅを出せば、ジェフリーの投げ技はもちろん、ヒザ攻撃をもつぶすことができる。この連係がジェフリーに読まれるとニープッシュ(◁Ⓚ)やエルボーパッド(▷Ⓟ)で容易につぶされるが、ジェフリー側も避けを想定した技を狙わざる得ない場合が多いため、容易に立ちⓅに対応した技を出せなくなっている。覚えておくといいだろう。

また、ジェフリー相手に立ちⓅやしゃがみⓅがヒットした場合、カウンターヒットの場合が多い。そういうときは、積極的に中段攻撃と投げ技のニ択攻撃でジェフリーにプレッシャーを与えるといいぞ。

特に単発の技に対してヒザを狙う傾向が強いジェフリー。

直接避けてもいいが、立ちⓅを打てば投げに対してもカウンターを奪えるのでオススメ。

バックダッシュ避けで避け対策に対策しよう

上で説明した「硬化差が－3~4フレーム以内の技を出してから立ちⓅを出す」というものに近いことだが、対ジェフリー戦の場合、硬化の小さい技がガードされたときに後ろダッシュ避けを素早く入力して使うことが非常に有効になる。その理由は、ジェフリー側の「避け対策」に対応できるからだ。

通常の避け対策は、全回転系の打撃技を出すか、またはガードしてからちょっと遅らせて技を出すことが中心になる。ジェフリーの場合、少し遅らせてヒザを使ってくることが多い。その局面で後ろダッシュ避けを使うと、ちょっと遅れて出てくるヒザを避けることが可能になるのだ。

ジェフリー戦以外でも有効なテクニックとなるのでぜひ活用してみよう。

技がガードされたとき素直な避け投げ抜けは決して強いといえない。

避け失敗モーションに合わせてヒザを使ってくる場合は、後ろダッシュ避けで対処しよう。

VS.ジェフリー・反撃リスト

ジェフリーの打撃技は、大技である割にガードしたときの硬化差は意外に小さい。そのほとんどの打撃技は、上段投げこそ確定反撃として決められるが、打撃で反撃する場合は中量級の立ちⓅまでというものが多いので注意しよう。

対ジェフリー戦の場合、ガードしてから反撃するのではなく、攻撃発生の遅さを付け狙った闘い方が理想とされる。つまり、ジェフリーの打撃技を誘って、立ちⓅやしゃがみⓅでカウンターを取るということだ。その戦略を基本とし、硬化差－4以下でカウンターが奪える場面では積極的にカウンターを狙い、－4以上の硬化差が生じた場合は、避け投げ抜け、または立ちガードといった選択肢を選ぶといいだろう。そして、打撃をガードした場合は、上段投げで的確に対処できるようにするのが理想となる。

	硬化差	
エルボースタンプ	－9	意外に硬化が大きそうな技だが、実際には上段投げ技のみが確定反撃となる。
エルボーパッド	－10	派生があるため、反応が遅れがち。なお、エルボーハンマーの硬化差は－14。
ダッシュエルボーアッパー	－10	アッパーまでガードすれば上段投げ確定。エルボー部分は硬化差が－6と確定反撃技は無し。
ダブルアッパー	－10	ケンカアッパーへ派生してくることは少ない。2発目をガードしたら確実に投げよう。
サイドキック	－10	技のリーチが長いため、先端部分をガードすると投げられないこともあるので注意。
ニーアタック	－12	中量級までなら立ちⓅが確定反撃に。意外に硬化は小さいので大技は狙わないこと。
ミドルヘルスタップ	－12	単発技なので、ガードの成否は明らか。中量級の立ちⓅまでと上段投げが確定反撃技。
ヘッドアタック	－14	各キャラの立ちⓅが確定反撃技。ダメージ重視ならば上段投げ技が理想的。
ニーハンマー	－14	1発目のニープッシュは硬化差が－10。2発目をガードすれば立ちⓅが確定反撃技に。
ダッキングロー	－14	最善の確定反撃は下段投げ。攻撃発生が14フレームの中段技があれば、それを使おう。

※表中コマンド：エルボースタンプ(◁Ⓟ)　エルボーパッド(▷Ⓟ)　ダッシュエルボーアッパー(▷▷ⓅⓅ)　ダブルアッパー(△ⓅⓅ)　サイドキック(△Ⓚ)　ニーアタック(▷Ⓚ)　ミドルヘルスタップ(▷Ⓟ+Ⓚ)　ヘッドアタック(◁▷Ⓟ+Ⓚ)　ニーハンマー(◁ⓀⓅ)　ダッキングロー(▽Ⓚ+Ⓖ)

対キャラ攻略●●●素早い動きに惑わされず、肘打ちガード後はしっかり対処

Beat The Rival

VS. 影丸

Text:キャサ夫

投げ技以外で大ダメージをくらう機会は少ないが、細かい動きで地道に体力を削られていってしまう。カゲの連係のどこで割り込むかが課題となる。

接近戦を対処することがカゲ対策第一事項

龍尾閃(⇦⇦Ⓚ+Ⓖ)の弱体化により、中間距離での攻防が比較的ラクになった対カゲ戦。中間距離で最も気を付けるべき点は、烈掌螺旋撃(ⓅⓅ⇦Ⓟ)で一気に距離を詰められてしまうこと。烈掌螺旋撃はガードしたとしても−1or2フレームの硬化差が生じ、強制的に不利な状況に立たされる。そのため、その後のカゲの連係を覚える必要がある。近距離戦は、ちょこまかと動くカゲにどこまで対処できるかが問題。避けられてしまった場合、打撃では大ダメージを受ける恐れは少ないが、豊富な投げ技で一発逆転なんて場面も考えられる。それを考慮した上で、肘打ち後は的確な攻めが大切になる。

中間距離で重要二択を仕掛けてくるカゲ。バージョンBでの龍尾閃はダメージ源となっていたが、バージョンCではさほど脅威にならない攻撃となっている。

烈掌螺旋撃後の読み合い

烈掌螺旋撃はヒット、ガードにかかわらず生じる硬化差は同じ。そういう意味では、くらってもガード時同様の選択肢が取れるので、比較的ラクに対処できるだろう。

烈掌螺旋撃後のカゲは、こちらのしゃがみⓅに対応するなら、正位置ならば肘打ち(⇨Ⓟ)、ハの字ならば旋風刃(⇩Ⓟ+Ⓚ)。後ろダッシュでスカせるが、それに対しては螺旋裏蹴り(⇦ⓅⓀ)と投げが用意されているので注意。最良の選択肢は避け投げ抜けに尽きる。

烈掌螺旋撃は螺旋部分をしゃがんでスカせる。これができれば理想の対処法となる。

散弾螺旋をガードした場合。カゲの背中側へ避け投げ抜けするのが理想的だろう。

風閃後はどうする？

攻撃発生が遅く、カゲの背中側に避けたとしてもホーミングされてくらいがちな風閃刃(⇦Ⓟ)。ガードすれば+6フレームの硬化差があるため状況的には有利だが、展開的にカゲ側が有利に感じる嫌な技だ。風閃刃をガードした場合は、立ちⓅやしゃがみⓅでけん制するのではなく、直接投げにいくか中段攻撃、または全回転系の打撃技で攻めるのがオススメ。スカした場合は、下段投げと中段攻撃で確定反撃を決めよう。

上段攻撃に対して迎撃技になっているのも特徴。中段攻撃でつぶすのが理想的。

スカした場合。カゲはしゃがみ状態なので、肘系の技ならよろめかせられるぞ。

肘打ちをガードしたとしても有利だと考えることなかれ

接近戦でもっとも読み合いが生じる場面、それがカゲの肘打ち(⇨Ⓟ)をガードしたとき。有利だと思って上・中段のⓅ系の打撃技や投げ技を狙うと、簡単に避け投げ抜けで対処されてしまう場合がある。十文字構え(⇨Ⓟ押しっぱなし)に移行していた場合に関していえば、水月砲(〜Ⓟ+Ⓚ)で迎撃されることもある。さらに、逆に水月砲を回避しようとしゃがみⓅを出そうものならば、飛猿(Ⓚ+Ⓖ)でつぶされてしまこともしばしば。いずれもくらえば大ダメージを負ってしまう。

カゲの肘打ちをガードした場合、理想の選択肢は全回転のⓀ系の技を出すことだ。全回転のⓀ系の技ならばさばかれることもなく、また避けに対しても有効だ。

では、全回転のⓀ系の技を持ち合わせていないキャラはどうするか。それは避け対策同様、ちょっと遅らせて中段攻撃を仕掛けるのが最善の選択肢になる。技を少し遅らせて出すことで、水月砲のさばき効果後に打撃を与えることができ、また避けられたとしても、避け失敗モーション中に打撃が決まる。カゲの肘打ち後は、アキラなら馬歩衝靠、ラウならば虎龍転身脚など、各キャラごとにしっかりと対処できる技を覚えておこう。

肘打ちから十文字構えに移るカゲに対してヒザが強かったのはVer.Bまで。Ver.Cでは簡単に十字洋拳につぶされるので注意。

肘打ちに対して肘で返すのは最もやってはいけない行為。肘打ち後を対処できると対カゲ戦がイッキにラクになるはず。

VS.カゲ・反撃リスト

対カゲ戦では、確定反撃を決められる場面が少ない。その理由は、豊富な技で攻めてくるが、それらの技はすべて硬化が小さく確定で反撃できるものが少ないから。そのため、硬化差では有利だが確定反撃技が存在しない技をガードしたときに、しっかりと二択攻めを仕掛けられることが大切になる。その上で、確定反撃ができる技をガードしたとき、的確な技で対処できるどうかが、対カゲ戦の試合の流れを大きく左右する。

カゲ主要技で確定反撃が決まるのは、旋蹴り(⇩Ⓚ+Ⓖ)と龍尾閃、葉隠閃刃(避け中Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)、飛び前蹴り(上昇中Ⓚ)くらいである。いずれも投げ技は確定するが、浮かせ技として使うヒザ系の打撃技などは決まらないので、ⓅⓀや投げ技を確実に決められるようにしておかなければならないぞ。

旋蹴り	−8	上段投げ技以外での反撃は不可能。旋蹴りの先端部分をガードした場合は、投げ技すら確定で決まらないことがある。距離によってカゲ側が的確に使ってくる場合が多いので、注意しておこう。
龍尾閃	−11	下段背後投げが確定反撃技となっている。硬直差自体は−11フレームとなっているが、振り向きガードした場合はさらに−4フレームが加わるため、攻撃発生15フレームの肘までが確定反撃技となる。
葉隠閃刃	−11	上段投げ技、重量級の立ちⓅまでが確定反撃技となっている。
浮身膝蹴り	−14	モーション的に硬化が大きく見えるが、実際には−14フレームと意外に硬化が小さい。上段投げ技と重量級の立ちⓅまでが確定反撃技となっている。
身揚蹴	−10	技発生後はしゃがみモーションに見えるが、実際は立ち状態。見た目から下段投げを狙いがちなので、注意しておくこと。反撃技は上段投げ技と肘系の技までが確定となっている。
斧旋連脚	−10	上段投げ技と肘系の技が確定反撃技となっている。斧旋連脚は技をガードした場合、反応が遅れがちになることが多いので注意しておくこと。
飛び前蹴り	−10	モーション的にヒザ系の大技を狙う傾向にあるが、実際の硬化差は−15フレーム。上段投げ技と肘系の技までしか確定反撃技として決まらないので、注意しておくこと。
半月蹴り	−11	カゲ側にとって最もリスキーな技。硬化差は何と−18フレーム。下段投げ技はもちろんのこと、ヒザ系の技でも反撃が確定する。

※技中コマンド：旋蹴り(⇩Ⓚ+Ⓖ)　龍尾閃(⇦⇦Ⓚ+Ⓖ)　葉隠閃刃(避け中Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)　浮身膝蹴り(⇨⇨Ⓚ)　身揚蹴(敵が背後Ⓟ+ⒼⓀ)　斧旋連脚(⇨Ⓚ+Ⓖ)　飛び前蹴り(上昇中Ⓚ)　半月蹴り(敵が背後⇩Ⓚ)

対キャラ攻略●●●読まれた動きのさらに先を読め！

Beat The Rival

VS. 舜帝

Text:キャサ夫

迎撃上手なシュンを相手にした場合、時には様子を見ながら闘う必要も。有利だからといって無闇に攻めると痛い目に遭うので注意しよう。

ポイント部分をしっかり押さえて、すべて対処しよう

無闇にしゃがみⓅは打たないこと

極論すると、対シュン戦はしゃがみⓅを使う必要が無い。しゃがみⓅを使うことによって、単飛跳撃（Ⓚ＋Ⓖ）や龍尾脚（△Ⓚ）など、シュンが攻めるきっかけ作りになってしまうことが多いからだ。そのため対シュン戦では、たとえ有利だとしてもしゃがみPは封印し、代わりに立ちⓅ、もしくは攻撃発生の早い中段判定の技を多めに使うことをオススメする。

ただし、上・中段判定の技を多用するに当たり、シュンの特殊回避技の向側後避（▽or△Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）に十分気を付けなければいけないということを忘れずに。

シュンの戦略の一つに「相手のしゃがみⓅ」を誘うという事項がある。その誘いに乗ると痛い目に遭うので注意。

仰飲仙手はくらって投げ確!!

酒を8杯以上飲むと攻撃が可能になる仰飲仙手（△ⓅⓅ）。中・上段判定だが、1発目をくらうと連続ヒットするので意外に嫌な技だ。

しかし、酒を24杯以上飲まれていない限り、仰飲仙手をくらっても上段投げを確定反撃として決めることができる。たとえ仰飲連環単脚（△ⓅⓅⓀ）に派生されたとしても、こちらはよろめかされるだけなので、仰飲仙手をくらった際は、積極的に上段投げを狙うといいぞ。

仰飲仙手はくらったとしても積極的に投げ狙い！　仰飲連環単脚に派生されない限り、投げることが可能。

この通り。しかし、仰飲仙手の2発目をカウンターでくらった場合は、硬化差が−5になって投げられないので要注意だ。

向側後避の使い所を察して反撃！

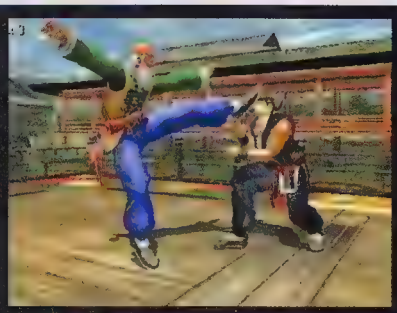
とにかく不利な状況になると向側後避（▽or△Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）で打撃を回避し、その後にパチンと1発打撃を出してくる技、向側後避払手（▽or△Ⓟ＋Ⓚ＋ⒼⓅ）。この動きに対処することができなければ勝つことはできないだろう。基本的に向側後避を絶対に使うと分かっていれば、中段判定の全回転技でつぶすことが可能。向側後避を出された場合は、払手部分をスカしてから発生の早い打撃で硬化を狙うのが、最善の選択肢となる。

少ないスキにいかに的確に打撃を決められるかがポイント。酔い覚まし技ならば、なお理想的。

向側後避払手後は、全回転の下段技または上段投げを狙うのも一つの手段。

側端仙蹴からの二択はしゃがみノーガードが最善の対処法

側端仙蹴（張果老中Ⓚ）はガードしても不利になってしまう技で、張果老の構えからさらにキャッチ投げの酔仙倒蹴掃撃（張果老中Ⓟ＋Ⓖ）と側端仙蹴、または横掃仙撃（張果老中Ⓟ）で二択を仕掛けられる、対シュン戦において最も厳しい連係の一つ。側端仙蹴をガードした場合は、たとえ発生の早い立ちⓅでも絶対に反撃せず、また避けも使わないこと。読み勝てばいいが、いずれの行動もバクチに値する。ここで挙げられる最良の選択肢は「しゃがみノーガード」。こうすれば、くらってもよろめかず、投げと横掃仙撃は回避が可能になる。



受け身後などは特に注意。側端仙蹴をガードすると一方的に不利な立場になってしまうぞ。

側端仙蹴後はしゃがみノーガードがオススメ。さすがに側端仙蹴を3発出すシュンはいない……はず。

キャラと条件によっては打撃でつぶすことも可能だが、できるキャラは少ない。

VS.シュン・反撃リスト

対シュン戦は、確定反撃技が投げなのか打撃なのか、また状況が立ち状態なのかしゃがみ状態なのかを、しっかりと把握しておくことが大切。確定反撃技でもないのに大技を狙ってしまうと向側後避で簡単にさばかれ、それが敗因へとつながる場合も多い。

投げが確定する場面では的確に対処し、確定反撃が存在しない場合は向側後避を読んで中段判定の全回転系の技を出す。これだけで、シュンに対してかなりのプレッシャーを与えることができるのは間違いない。後は、シュン側がどの場面でどんな技を使ってくるかが大体分かれば勝率もグンとアップすることだろう。さらに欲をいえば、確定反撃技に投げと打撃を決める際、シュンの酔いを覚ますことができる技を使いたい。酔いを覚ますことでシュンの行動に制限をすることができるぞ。

背旋肘	−1	くらった場合でも下段投げが確定反撃技に。派生があるが、積極的に狙っていいだろう。
酔仙倒立	−10	硬化差は−10だが、上、下段ともに投げは不可。発生の早い打撃でなら確定で反撃が可能。
倒脚	−10	上段投げが確定反撃技になるが、間合いが離れるので難しい。ダッシュで近付いてから決めよう。
単飛跳撃	−11	軽量級までの立ちⓅが確定反撃技。それ以外のキャラは上段投げを決められるようにしよう。
月牙叉撃	−13	立ちⓅが確定反撃技。ラウに関しては−13の硬化差に虎槍撃を決めるのが理想的。
龍尾脚	−12	月牙叉撃同様、各キャラの立ちⓅが確定反撃技。キャラによっては投げが最善の反撃技に。
連撃後下蹴腿	−12	上段投げが確定。シュン側がダウンしようとすれば背後投げに自動切り替え。後蹴連腿も同様。
仰飲仙手	−12	ガードすれば立ちⓅが確定。ノーマルヒット時でも上段投げのみが確定反撃となる。
連蹴背下掌	−11	ノーマルヒット時でも下段投げが確定。ガードした場合は肘系の技が確定反撃となる。
仰穿腿ダッキングロー	−10	ノーマルヒット時でも下段投げが確定。ガードした場合は肘系の技が確定反撃となる。

※表中コマンド：背旋肘（△Ⓟ）　酔仙倒立（△ⓅⓅⒼⓅ＋Ⓚ＋Ⓖ）　倒脚（▷Ⓚ＋Ⓖ）　単飛跳撃（Ⓚ＋Ⓖ）　月牙叉撃（↓▲△Ⓟ）　龍尾脚（△Ⓚ）　連撃後下蹴腿（酒6以上△ⓅⓅ▽ⓀⓀ）　仰飲仙手（酒8以上△ⓅⓅ）　連蹴背下掌（ⓀⓀ▽Ⓟ）　仰穿腿（▽Ⓚ）

対キャラ攻略●●●個々の技でなく、連係に対処せよ！

Beat The Rival VS. リオン・ラファール

Text:SHO

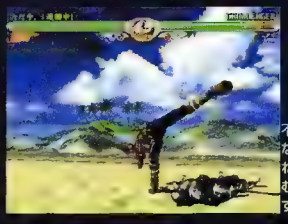
個々の技にこれといった弱点が少なく、穴も少ないリオンを攻略するには、相手をリズムに乗せずに対処することが大切なのだ。

リオンのペースに巻き込まれるな！

個々の技の性能はどれも普通で、「反撃確定の技をガードしたときにキッチリ反撃しておく」という以外に、これといった注意点が少ないリオン。ただ、リズムに乗せてしまうと一気に倒される危険があるので、とにかくリズムに乗せないことが大事。

そのためにまず試してもらいたいのが、不用意な受け身を少なくするということ。リオンは全回転の中段攻撃や下段攻撃が多く、しかもダウンを奪えるため、受け身に対する起き攻めが非常に強い。ダウンしたからといって毎回受け身を取っていると、常に不利な展開を強いられてしまい、リオンのペースにハマるのだ。あえて受け身を取らず、起き上がり攻撃から仕切直した方がリオン側はやりにくいので効果的だぞ。

ただ、受け身を取った方がいい状況も存在するので、受け身ポイントを覚えることが大事。闘いの状況を見極め、不用意な受け身をせずに闘うことが大切なのだ。



不用意な受け身を取らなければ、起き攻めに重ねてくる技を受けずに済むので、仕切直しがしやすい。

状況によって受け身を使い分けることが大切。登山翻車脚で投げられたときは、受け身ポイントの一つ。

受け身を取らないとダウン攻撃まで確定し、とんでもないダメージを受けることになるので要注意！

旋風落脚受け身後の選択肢

上段投げの登山翻車脚（↓↘Ⓟ＋Ⓖ）や下段の進歩蟷螂掃手（↘↘Ⓟ）をくらった後、追い打ちとして使ってくる旋風落脚（↘↘Ⓚ＋Ⓖ）。この技で追い打ちされたときに受け身を取らないと、大ダウン攻撃が確定してしまう。そのため受け身を取りたいところだが、リオン側もそれを見越して起き攻めをしてくる場合が多い。ここで重ねてくる技の多くは、全回転の中段である転身撩陰脚（↘Ⓚ＋Ⓖ）や、全回転下段の後掃腿（↓Ⓚ＋Ⓖ）、後は投げといったところ。一見死角が無いように見えるが、旋風落脚後は背向け状態のため、振り向いてから技を出すまでが遅く、受け身後にしゃがみⓅで止めることができるのだ。当然相手がミドルキックやヒザなどの出が早い打撃技を重ねてきたらくらってしまうが、比較的ダメージは低めなので、割り切って暴れるのもアリだぞ。

ダウン中に旋風落脚で追い打ちされた瞬間、受け身を取れるが、その後起き攻めがキツイ。

旋風落脚後に受け身を取ったらすかさずしゃがみⓅを出して暴れてみよう。

読み負けることもあるが、転身撩陰脚や投げは回避できるので、やる価値はあるはずだ。

擺下尖転後の対処

上段投げの擺下尖転（↘Ⓟ＋Ⓖ）で股をくぐられた後の落撃掌（↘ⓅⓅ）は、1発目の穿陰掌（↘Ⓟ）をレバーの左右どちらかに入力した状態で受ければ、2発目の落撃掌はガードできる。ただし、リオン側も落撃掌をガードされると読んだ場合初段を別の攻撃にしてくるので、まず落撃掌のガード方法を試し、以降を変えられたら読み合いに挑もう。

擺下尖転後の穿陰掌は背後からの攻撃なので確定だが、ここでレバーを左右に入力しておくことがポイント。

落撃掌の時点でガードボタンを押せば、正面でガードが可能。ガード後は投げでの反撃を忘れないように。

VS.リオン・反撃リスト

反撃ポイントで注目したいのが転身撩陰脚。Ver.Cでガード硬化が−9から−12に増加したため、中量級のレバー前入れ立ちⓅで反撃が確定するように変更されたのだ。

ただ、ガード後距離が離れるため、投げでの反撃は特殊な状況でないと不可能。また、盤肘連環手（↘ⓅⓅ）もレバー前入れⓅで反撃できる技として覚えておけば、今後の対リオン戦はかなり楽になるだろう。

Ver.Cの変更で、転身撩陰脚が打撃で反撃確定になったのは重要な要素だ。

技名	硬化差	解説
疾歩昇穿手	−10	カウンターヒットすると浮かすことができるリオンの主力技。単発技なのでとっさの判断は難しいが、使用頻度も高いので、ガードしたときには投げでの反撃を忘れないように。
前掃転身脚	−10	下段攻撃属性だが、出し終わった後背向け状態になるので、ガード後は背後投げが確定する重要な反撃ポイントとなる技。ただ、リーチが長いので、先端をガードしたときには背後投げが成立しない。
連三捶盤肘	−11	攻撃発生の早いパンチからの連係技で、3段目の肘がカウンターヒットすると崩れダウンになるが、ガードすることができれば、投げによる反撃が確定する。軽量級なら立ちⓅからの打撃でも反撃可能だ。
盤肘連環手	−10	非常に使用頻度の高い盤肘連環手だが、硬化差が12フレームあるということを知る人は少ない。ガード後はやや距離が離れるため、レバー前入れ立ちⓅでしか反撃できないが、確実に反撃できればかなり有効だ。
転身撩陰脚	−10	ガード後は距離が離れるため、投げでの反撃は難しいが中量級までならレバー前入れ立ちⓅが確定する。受け身後に重ねられやすい技なので、状況によっては転身撩陰脚に絞って立ちガードするのもいい。
流星勾手連撃	−14	さばき技の流星勾手連撃もVer.Cで硬化差が変更された技の一つ。単発の流星勾手撃で止めても硬化差が10フレームあり、投げでの反撃が確定するので覚えておくといい。
連捶掃手	−10	使用頻度は低いが、ガードしたときにはコンボ始動技で反撃するチャンス。19フレームも硬化差があるので、多少発生が遅くてもダメージ効率のいい技で反撃しておきたい。
後掃腿	−10	下段の全回転攻撃なので使用頻度も高く、ガードする状況も多い後掃腿。硬化差は20フレームとかなり大きいので、コンボ始動技で反撃するのが基本だ。重量級ならば下段投げよりヒザで反撃しよう。

※裏中コマンド：疾歩昇穿手(↓↘Ⓟ)　転身撩陰脚(↘Ⓚ＋Ⓖ)　流星勾手連撃(↓↙←ⓅⓅ)　盤肘連環手(↘ⓅⓅ)　連三捶盤肘(←↘Ⓟ＋ⓀⓅⓅ)　連捶掃手(ⓅⓅ↓Ⓟ)　後掃腿(↓Ⓚ＋Ⓖ)　前掃転身脚(↙Ⓚ＋Ⓖ)

対キャラ攻略●●●リターン重視の積極戦術で勝負！

Beat The Rival

VS. 梅小路 葵

Text:蒼之字元師

アオイのまとまったダメージは、必ず両止と投げの二択から発生している。まずはこの二択ポイントを覚えることから始めよう。

高性能な打撃技を使ったトラップに注意

アオイ戦で警戒すべきは、特殊中段攻撃の両止（⇦⇦Ⓟ）。発生が13フレームと非常に早いため、1フレームでも有利な状況なら、しゃがみⓅにすらカウンターヒットを狙える強力な技だ。この技と投げの二択が、アオイの基本戦術を支えているといってもいい。

両止と投げの二択に対抗するには、不利な局面では避け投げ抜けを徹底するのがベスト。両止を避ければヒザクラスの浮かし技で反撃できるし、万一避けを読まれた場合も、アオイが狙ってくるのはせいぜい重ね当て～天開（⇦⇦ⓅⓅ＋Ⓖ、ダメージは55）程度。両止を避けたときのコンボで十分おつりがくる。

また、両止は五分ないしはアオイ側が1フレーム不利な状況でも使ってくる可能性がある。この場合の両止は最速のしゃがみⓅで止めることができるが、肘クラス（発生14フレーム）の打撃技だとカウンターで負けてしまう。上級者のアオイは、こういった「1フレーム不利」の状況をよく把握しているため、ガードさせてもスキの無い技からトラップとして両止を使ってくるのだ。下に、代表的なスキの無い技からの連係を挙げておくので、よく覚えておこう。

ガードしてもアオイが有利な技からの連係

扇払い（⇩Ⓟ）、水月突（⇨Ⓚ＋ⒼⓅ）の二つは、ガードしてもアオイ側が有利。思わずしゃがみⓅを出すとカウンターで両止をくらってしまうので、避け投げ抜けを入力するクセをつけておきたい。一応、扇払いの後はしゃがみガードで両止と投げの二択をしのぐという手もある（水月突の後は有利フレームが長いため無理）。

アオイが1フレーム不利な技からの連係

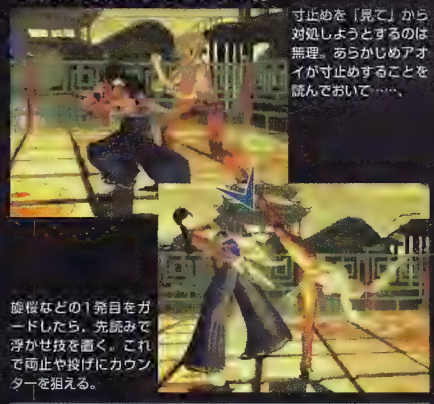
立ちⓅや浮桜（⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ）のガード後、旋桜（⇨ⓅⓅ）や鎖鎌（ⓀⓀ）のヒット後は、五分～こちらが1フレーム有利。こういった技からの両止は、迷わずしゃがみⓅを出せば止めることができる。肘系の技はカウンターで両止に負けるので、絶対に出さないこと（フレーム的には相打ちだが、攻撃力は両止の方が大きいため）。

スキが大きそうに見えて反撃不能な技からも

雷刃破（⇨Ⓚ）や袖伸剣（⇩Ⓟ）などは、ガードしても反撃技が無い。思わず投げを出してしまうと、アオイの立ちⓅやしゃがみⓅをくらい、その後逆に投げられるという展開になりがちだ。ガードしたら発生が早めの打撃技（発生16フレームが目安。ヒザ系打撃技は立ちⓅに負ける）でカウンターヒットを狙っていこう。

寸止めへの対処法

アオイ戦でもう一つ気を付けたいのが、寸止めからの攻め。特に、旋桜（⇨ⓅⓅ）や横周肘当て（⇨Ⓟ＋ⓀⓅ）の2発目を寸止めしての両止は、寸止めに「反応して」打撃技を出すとカウンターでくらってしまう。しかし、実のところ寸止め時の状況はアオイ不利。1発目をガードしたら先読みで浮かせ技を置けば、逆に両止に対してカウンターを狙える。もちろん、いい浮かせ技の無いキャラは投げを置くのも有効な対策だ。きちんと最速で投げを置けば、アオイが寸止めから最速で両止を出しても投げることができるぞ。



寸止めを「見て」から対処しようとするのは無理。あらかじめアオイが寸止めすることを読んでおいて……。

旋桜などの1発目をガードしたら、先読みで浮かせ技を置く。これで両止や投げにカウンターを狙える。

そのほかのワンポイント

●避けは横周肘当てを警戒し、背中側へ入力しよう。

●木の葉落とし（⇩Ⓟ＋Ⓖ）後のダウン攻撃をかわすには、アオイの腹側に最速で横転起き上がりするといい。

●空勢瓦突蹴り（⇩Ⓚ＋Ⓖ）は、横転起き上がりと各種起き上がり攻撃をつぶすが、最速のその場起き上がりなら楽にガードできるので、最大級の打撃技で反撃しよう。

VS.アオイ・反撃リスト

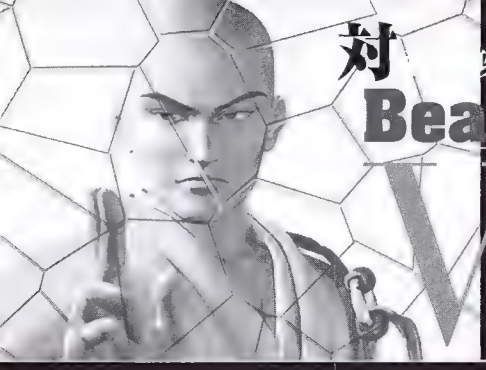
ガードする機会が多いのは、両止と旋桜の2発目。少なくともこの二つにはきっちり投げを決められるようにしておきたい。横周肘当ては見た目こそ旋桜に似ているが、こちらはややスキが大きい。中量級クラスの立ちⓅまで確定なので、避け投げ抜けを読んだときは立ちⓅ→投げの連係を狙ってみるといい。

上勢柳扇掌（⇨⇩Ⓟ＋Ⓚ）は、アオイが不利な状況でよく使ってくる技。ガード時は中量級クラスの立ちⓅまで確定だが、読んだらしゃがみダッシュでかわしつつ接近し、ヒザなどをたたき込むべきか。

ガード時のスキが大きい草薙（⇩Ⓚ＋Ⓖ）は、天地陰陽（～Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）に派生されると反撃技がほとんど無くなる。派生されても反撃できるのは、ジャッキーのミドルスピンキック（⇨Ⓚ＋Ⓖ）、ラウの虎龍転身脚（⇨Ⓚ＋Ⓖ）など、発生の早い全回転技のみだ。

技名	Dif.	備考
両止	-10	投げ技およびベネッサのカットアッパーで反撃できる。
旋桜	-10	2発目を寸止めしたときの硬化差は12。
無双破	-10	見逃しがちだが投げ技で反撃できる。
横周肘当て	-10	速突絹車も硬化差は同じ。投げ技、軽・中量級の立ちⓅなどで反撃できる。
上勢柳扇掌	-12	寸止めもできることに注意。
重ね当て	-13	ベネッサを除く立ちⓅ、ラウの虎槍掌などで反撃できる。
速突小太刀	-15	天地陰陽に派生させることができるため、確定反撃技は無い。
下段蹴り当て	-14	各キャラの肘クラスの技で反撃できる。脇腹には通常ヒット時も下段投げ確定。
速突草薙	-10	天地陰陽に派生させることができるため、確定反撃技は無い。
草薙	-17	天地陰陽に派生させても発生の早い全回転系の攻撃で反撃できる。

※表中コマンド：両止（⇦⇦Ⓟ）　旋桜（⇨ⓅⓅ）　無双破（↓⇩Ⓟ）　横周肘当て（⇨Ⓟ＋ⓀⓅ）　上勢柳扇掌（⇦⇩Ⓟ＋Ⓚ）　重ね当て（⇦⇦Ⓟ）　速突小太刀（ⓅⓅⓅⓀ）　下段蹴り当て（↓Ⓚ）　速突草薙（ⓅⓅⓅ↓Ⓚ）　草薙（↓Ⓚ＋Ⓖ）
カットアッパー（ベネッサ：⇩Ⓟ）　虎槍掌（ラウ：⇦⇦Ⓟ）



対 攻略●●●破壊力のあるリターン技に注意!!

Beat The Rival VS. 雷飛

Text:H.L

今回性能の良くなった技が増えたため、対レイフェイ戦は新たな対策が必要だ。特に、こちらが有利な状況のときこそ、細心の注意が必要。

有利な状況でも工夫が必要

Ver.Cでのレイ・フェイは、胡蝶壁(↓◇→Ⓟ+Ⓚ)と弓歩双風拳(◇→Ⓟ+Ⓚ)といったリターン技が強力になり、そのどれもが体力の3分の1程度を奪うものだ。有利な状況でも、単純に読める肘と投げの二択を迫ってしまったら、まさに相手の思うつぼ。そこで、胡蝶壁と弓歩双風拳に対応する行動が必要になってくる。

まず、胡蝶壁への対応策としては、さばくことのできない中段技を二択に使用するという手がある。例えば、ヒザなどの足技がそれだ。しかし、硬化差が3フレーム程度有利な場合は、肘クラスの発生の早い技を中段に使わざるを得ない。そういう状況では、しゃがみⓅが有効になってくる。それでカウンターを取り二択を仕掛けていくといった行動で、胡蝶壁に対応できるだろう。

上段技をスカし、タイミングによっては中段技をもスカしてしまう弓歩双風拳に対しては、下方向に強くリーチの長い技がいいだろう。胡蝶壁と同時に対応するためにも、足技を出した方がいい。胡蝶壁対策でしゃがみⓅを打ったときに弓歩双風拳がきたら、そのましゃがみでスカして反撃しよう。ちなみにこの技は、硬化差が4以上有利なときは、最速で出す肘が避けられないということも覚えておきたい。なお、この技を出しているときレイ・フェイはしゃがみ状態となっているため、肘などの技をヒットさせるとよろけになる。

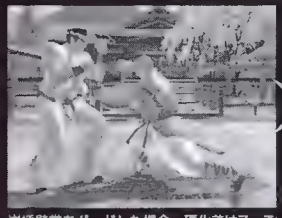
胡蝶壁と弓歩双風拳には要注意!! 調子に乗って攻めていると、ふとしたスキに付け込まれ痛い目を見る。出してくるポイントを見極めよう。

崩捶壁掌を封じる

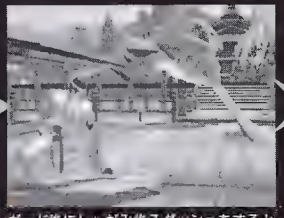
ガードさせるだけで大きく有利になる崩捶掌壁(敗式中ⓅⓅ+Ⓚ)。これをガードさせて選択を迫る、という人も多いので、対策はきっちり固めておきたい。

まずベストと思われる手段が「2段目を避けてしまう」というもの。1段目の崩捶がテレフォンパンチとなるため、慣れてくればある程度は避けられるようになるだろう。1段目を避けた場合は、注意しておきたいポイントがある。それは、避けた後に技を出すと2段目に巻き込まれやすいということ。たとえ背後からの攻撃でもレイ・フェイ側が打ち勝ってしまうことが多いため、1段目を避けたら様子を見るクセを身に付けておこう。

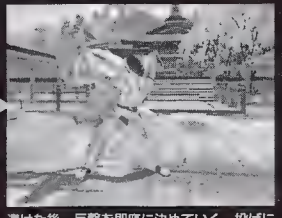
もし2段目をガードした場合は、うかつに手を出さない方が無難。しゃがみ後ろダッシュで中段技と投げの2択を回避するのが効果が高い。2段目をカウンターでくらってしまったときは投げが確定してしまうため、防御手段としては避け投げ抜けがいいだろう。



崩捶壁掌をガードした場合、硬化差は7。このとき技を出すと、レイ・フェイの技に一方的に負けてしまう。



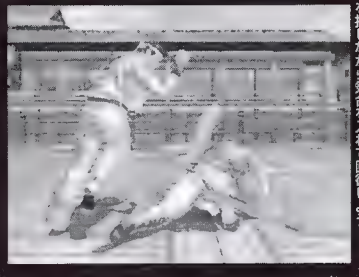
ガード後にしゃがみ後ろダッシュをすると、二択を回避することができる。キャラによっては避け性能のある固有技でも対応可能。



避けた後、反撃を即座に決めていく。投げによる反撃が、一番安定するだろう。ノーマルヒット時も同じ対応でOK。

伏身腿回復後は……

伏身腿(独立式中↓Ⓚ)でよろけを誘発されて、その後の高弾腿(敗式中Ⓚ)をガードしたときの状態は、レイ・フェイ側が若干不利。この後で出してくる独立式からの連係は、発生が18以内の技で割り込むことができる。そのまま独立式を維持することもあるため、発生の見合った中段の足技を出していくのが賢明な判断といえる。ただし、しゃがみガードでくらってしまった場合、割り込むには発生が15以内の技であることが必要。



伏身腿のよろけは必ず回復したいところ。くらった瞬間即座に前屈し、ガードボタンを押しながら気合を入れて回復しよう。

VS.雷飛・反撃リスト

レイ・フェイの技は、投げによる反撃しか確定しないという技が多い。しかも、そのどれもが単発技なので、毎回反応するには慣れが必要だ。

そんな中、しゃがみⓅからの連係で出した技に関しては、確実に確定反撃を決められる。避け投げ抜けという防御手段を巧みに使ってくる相手にはダメージ効率が落ちてくるので、普段使わない投げも織り交ぜていくようにしよう。

斜天連掌(◇◇ⓅⓅ)や胡蝶壁に対しては、重量級の立ちⓅクラスまでの反撃が入るが、この場合も発生の遅い技は避けてしまおうという考えのもとに、避け投げ抜けを入れてくる人もいるだろう。投げ抜け暴発を狙ったヒザなどは避けられてしまうため、やはり確実に反撃できる投げか立ちⓅからの連係を決めたいところだ。

技名	発生	解説
登天掌	11	しゃがみⓅヒット時などに出してくるこの技は、投げがギリギリ入るという程度。単発技なので、予測しないところで出してきたときは反撃が難しいが、出すポイントをしっかり押さえて投げを決めていきたい。
背折靠	11	窩肚拳から派生するこの技は、ガード後に背後投げが確定。見落としがちなポイントだが、慣れてくれば反撃は比較的楽だ。距離が離れている場合に投げが決まらないこともあるが、大概は投げ間合い内に居る。
双飛脚	17	使用頻度のかなり高い技。単発でいきなり出してくることもあるので、毎回反撃するのは難しい。逆に毎回反撃できればレイ・フェイの主力技を封じることになり、展開がかなり楽になるはず。
進歩分脚	17	意外にスキの少ない技だが、今回のVer.Cでお互いの硬化時間が伸びて反撃しやすくなった。基本的に投げしか入らないので、常に避け投げ抜けをしてくると思った方がいいだろう。
連環挿捶	13	強力なさばき判定を持ち、コンボを含む総合ダメージが高い優秀な技。やはりこれも投げしか入らない。投げ抜けを入れてくることがほとんどなので、ダメージの多少落ちる投げでも選択肢に入れていこう。
斜天連掌	13	コンボの2段目なので、1発止めしようとして出てしまうことが多く、反撃は決めやすい。投げによる反撃が安定しているが、たまに立ちⓅを入れてから投げにいくと、かなり効果的だ。
胡蝶壁	13	これを出してくるときは、さばかれているかカウンターを取っているかのどちらかが多いので、あまりガードする場面は無い。しかし、使用頻度が高いため、ガードをした際は投げによる反撃を決めていこう。
前掃腿	17	Ver.Cで、ガード時の硬化が長くなった技。ガードをしたときは、大ダメージを与える反撃を決めていこう。反応が遅れても、少なくとも肘は入れておきたい。なお、ガードした距離によっては反撃を決めにくくなる。

※震中コマンド:登天掌(↓↘Ⓟ) 背折靠(◇Ⓟ+Ⓚ) 双飛脚(◇Ⓚ+Ⓒ) 進歩分脚(独立式中Ⓚ+Ⓒ) 連環挿捶(昇虎式中Ⓟ) 斜天連掌(◇◇ⓅⓅ) 胡蝶壁(↓◇→Ⓟ+Ⓚ) 前掃腿(◇Ⓚ+Ⓒ)

対 Beat The Rival VS. ベネッサ・ルイス

攻略●●●技を恐れず、反撃は大きめに

Text:SHO

個々の技に注意ポイントが存在するベネッサ。言い換えれば、そこさえ対処すれば楽ということなので、しっかり覚えて対処しよう。

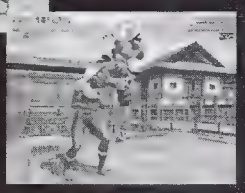
投げポイントには思い切って割り込もう

本作からの新キャラだけに、苦戦する人も多いベネッサ。確かに一人で2キャラ分のスタイルを持つベネッサのすべての技を覚えるのは至難の業だが、主要技は限られるので、ポイントを押さえておけば十分にたたく要素はある。これを機会にしっかり勉強して対処しよう。

まず、ベネッサを攻略する上で覚えておいてもらいたいのが、打撃でのダメージ効率が悪いということ。投げ技の威力が高いベネッサは、必ず打撃の中に投げ技を組み込む傾向にあるので、そこに付け入るスキがあるのだ。打撃から投げに派生させる代表的なポイントとして挙げられるのが、カットアッパー(⇖Ⓟ)、バックナックル(⇨Ⓟ)、バリアキック(避け攻撃)の三つ。この三つの技をくらったときには、ガードして様子を見るのではなく、思い切った反撃をすることが非常に重要だ。反撃で使用する技はコンボ始動技が望ましく、一気にダメージを奪いたい。当然ベネッサ側も割り込んでくることを読んで、投げ以外の選択肢を取ることもあるが、投げをくらうよりはよっぽどダメージを抑えられるので、気にせず割り込むことが大切だ。

ほかにもミドルキックでよろけた後などの投げられやすい状況では、よろけ回復後に思い切った割り込み攻撃が必要になるので覚えておこう。

発生が早く、スキも少ないカットアッパーは、投げ始動技として認識しておこう。



割り込む技はヒザなど、より多くのダメージを奪えるものを選択することが大切だ。

下段つぶし能力を持った上段攻撃への対処

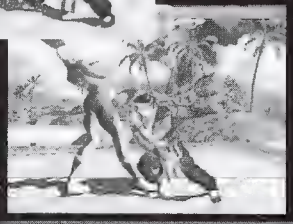
ベネッサの主力技の中には、下段つぶし能力を持った上段攻撃が多く、痛い思いをしてきた人も多いはず。しかし、Ver.Cでの変更により、二つの下段つぶし技が削除されているのだ。

一つは下段キックからの3発目、ストッピングロースマッシュ(⇩ⓀⓅⓅ)。パンチが上段になったので、安心してしゃがみ攻撃で割り込めるぞ。二つ目は、ムエタイスタイルのスマッシュアウト(ⓀⓀⓅⓅ)。この技も2発目が上段になったので、楽に割り込めるはずだ。

それでも、パーリングコンビネーション(⇨Ⓚ Ⓟ)や、ヘビィフックコンボ(Ⓟ+ⓀⓅ)などに下段つぶしポイントが残っているので、注意して闘おう。この二つの技は立ちガードするとベネッサ側が先に動けるので、2発目の上段はしゃんでかわし、投げやコンボ始動技で反撃したい。ガードしてしまった場合、不用意な暴れは禁物。じっとガマンして状況を見よう。

Ver.Cで上段攻撃に変更された技は積極的に割り込んでプレッシャーをかけよう。

下段つぶし能力を持った上段攻撃は、まずしゃがんで避けることが大切。無理な割り込みは危険だ。

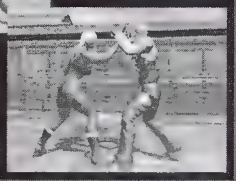


上段をしゃがんで避けたら、キッチリ反撃しよう。硬化時間は短いので、多少早めに反撃するように心掛けよう。

スタイルによって対応を変化させよう

二つのスタイルによって技の性質がガラッと変わるベネッサ。特にムエタイスタイルについて、理解していない人が多いはずだ。すべての技を理解するのが理想だが、まずは全体的な性質を把握しよう。「直線的な技が多いので避けが有効であること」と、「投げは⇨と⇦方向のみ」ということに意識を集中しておくだけで、ずいぶん楽になるはずだ。

肘やヒザなどの直線的な攻撃が多いので、避けを多めに使うといった対処が有効。



投げの種類が少なくなるため、投げ抜け方向は、⇨と⇦だけ覚えておこう。

VS.ベネッサ・反撃リスト

Ver.Cの変更により、使用頻度が高くなると思われるイントルードコンボ(⇦ⓅⓅ)は、ガード後にしっかり反撃しておきたいポイントだ。

また、ムエタイスタイルのエルボーストーム(ムエタイスタイル中⇨ⓅⓅⓀ)は、最後のヒザをガードした後、投げでの反撃が確定するように硬化が変更されている。エルボーストーム同様、最後がヒザで終わる連係攻撃は、すべて硬化差が−10になったので覚えておこう。

ムエタイスタイル時は、ヒザに派生する攻撃連係がすべて投げで反撃確定するようになったのだ。

イントルードコンボ	−10	2発目のⓅがカウンターヒットすると崩れダウンになるように変更されたことで、使用頻度が増えるであろうイントルードコンボ。ガードしたときはキッチリ投げで反撃しておかないと、ベネッサのペースになる。
イントルードフックorインターセプトボディ	−10	避ける方向によって硬化差がやや変化するが、どちらの攻撃も投げでの反撃は確定するので、最低限投げ反撃はしておきたい。Ⓟが11フレームの軽量級であれば、パンチ連係で確定反撃を狙ってもいい。
バックナックルトーキック	−11	バックナックルからの派生技であるトーキックは、ガードした後に投げ反撃が確定する。比較的使用頻度は低い技だが、ガードしたときには反撃したい。カウンターでくらってしまったら、投げに注意しよう。
エルボーストーム	−10	ムエタイスタイルの主力技であるエルボーストームは、Ver.Cで硬化差が10フレームに変更されたので、投げでの反撃が確定するようになった。重要な変更点なので、忘れないようにしよう。
バックナックルストリーム	−13	硬化差が13ではあるが、距離が離れるため投げでの反撃は状況によって異なってくる。確実に反撃するならば、レバー前入れの立ちⓅ連係しかない。2発目をしゃがんで避け3発目をガードしたときは投げが確定。
シットダウンローキック	−11	単なるローキックだが、ガードしたときの硬化差が大きく、肘での反撃が確定する。しっかり反撃しておきたい。カウンターでくらってしまった場合はベネッサが先に動けるので、不用意な割り込みは禁物だ。
バリアキック	−14	非常に性能の高い避け攻撃だけに使用頻度が高く、ガードする機会も多いはず。ガードしたときには14フレームという硬化差を活かし、最低でも投げ、打撃での反撃なら肘をメインに有効な確定反撃を狙おう。
ロースピンスライサー	−18	全回転の下段攻撃ではあるが、ガードしたときの硬化差は18フレームと大きいので、コンボ始動技で反撃し、一気にダメージを奪いたいところ。たとえくらってしまっても、先に動けるので暴れるのもアリ。

※裏中コマンド: イントルードコンボ(⇦ⓅⓅ)　イントルードフックorインターセプトボディブロー(◉押したまま⇦or⇩Ⓟ)　バックナックルトーキック(⇨◉⇦Ⓚ)　エルボーストーム(ムエタイスタイル⇨ⓅⓅⓀ)　バックナックルストリーム(⇨◉ⓅⓀ)　シットダウンローキック(◉Ⓚ)　バリアキック(避け中Ⓟ+Ⓚ+◉)　ロースピンスライサー(ムエタイスタイル⇩Ⓚ+◉)

勝手にキャラクターファイル

アルカディア誌

『VF4』がアーケードに登場して、もう半年が経ちますが、『VF4』を愛しているプレイヤーの皆さまも、相当な数の対戦をされたことでしょう。各キャラクターへの思いや、そのキャラクターを使っているプレイヤーへの思い。そういったことが、そろそろ見えてきた時期かと思います。

ここでは、できるだけ現場の「生の声」を参考に、キャラクターファイルを作成してみました。多少偏っているとは思いますが……。初心者の方も、キャラクター選びの際にはぜひご参考に。

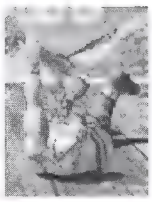
アキラ

プレイヤーの傾向

高い技術を求められるキャラだけに、テクニシャンの比率は高い。また、キャラと同様、熱い血を持った人物が多い。

こんなところがサイテー
- コマンド入力が難しい
- こまかしが効かない
- ウサギがすぐに付く
- 通常の髪型が角刈りに見えてくる

ウルフ



プレイヤーの傾向

一見してウルフ使いと分かる容姿の人が多い。何かとジェフリー使いと意見をかわしつつ、自分のスタイルを再確認する。

こんなところがサイテー
- 裸で組み合おうとする
- ビッチリタイツ
- KS失敗でイライラする
- 苦労したのにマスク

シュン・ディ

プレイヤーの傾向

物事に対して少し斜に構えた、クールで風刺の入っている人が多い、また、ジャイアントキリングがしたい初心者も数多い。

こんなところがサイテー
- 酒を飲まないとパッとしない
- なぜかキレられる
- 酔いを覚まされる
- プレイヤーが酔うと弱い

ジャッキー

プレイヤーの傾向

初心者から上級者まで、幅広く分布。特にチンピラっぽい層にウケがよく、よくも悪くもノリ重視といったところか。

こんなところがサイテー
- 投げ技の数が少ない
- ビートナックル
- イヤーッと叫ぶ
- 苦労したのにロン毛

リオン

プレイヤーの傾向

テクニカルに攻めないと勝利が見えづらいキャラだが、男女共に広く愛されている。また、王道に染まりたくない人も多い。

こんなところがサイテー
- 一発が無い
- 甲高い声
- 半ズボン
- 最大の壁はバーチャ神

サ　ラ

プレイヤーの傾向

キャラ選択時に初級と出ているが、実際はテクニカル。ゆえに、過去のシリーズに比べ、技術的にしっかりとした人が多い。

こんなところがサイテー
- ヒジのリーチが短い
- ダブルジョイントパット
- VF1キャラ時のポリゴン欠け
- 過度に突出した乳房

アオイ

プレイヤーの傾向

寸止めなどで攻めを継続できる辺りが、ある意味2D気分。ゆえに年齢層は若干低め。女キャラなため、濃いファンもいる。

こんなところがサイテー
- 裏り切られるとつらい
- 意外に悪いダメージ効率
- お茶漬けを出される
- 猫（かぶり物）

ラ　ウ

プレイヤーの傾向

このキャラも、ジャッキーと同じくチンピラやヤンキーっぽい層に人気。また、相変わらずめんどくさがりにもウケがいい。

こんなところがサイテー
- どうやっても下品な印象
- 勝ちポーズで股間を指差す
- 不利に気付かず攻めてしまう
- ラーメンどんぶり

ジェフリー

プレイヤーの傾向

キャラと同様、豪快な人物が多く見られる。また、意外にも愛用者に女性プレイヤーも多く、その底辺は知れない。

こんなところがサイテー
- 濃くさ過ぎる
- 動きが重い
- スキンヘッド
- ムフフっという鼻息

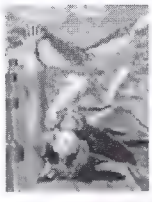
レイ・フェイ

プレイヤーの傾向

多いのが少林寺や、ジェット・リー辺りのファン。テクニカルではあるが、手軽で強い連係があるため、初心者も多い。

こんなところがサイテー
- 回転系の技が少ない
- 構えに自分も混乱
- バレると弱い
- 象さん（かぶり物）

パ　イ



プレイヤーの傾向

キャラの質がテクニカルでシビアなため、初心者の女の子が使う光景は意外に見ない。むしろ使用者の多くは上級者で濃い。

こんなところがサイテー
- 重量級相手に事故りやすい
- 苦労が報われない
- 迷躁歩から先よく分からない
- 僕のパイちゃん

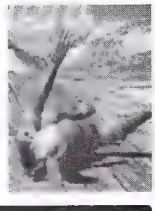
カ　ゲ

プレイヤーの傾向

忍者というものに非常に強く憧れや愛情を抱いている。海外でも、日本や漢字などといったものに弱い人たちの支持が高い

こんなところがサイテー
- 打撃技のダメージが安い
- 落ち着きが無い
- 龍尾閃後のダウン攻撃
- ちょんまげが取れたときの衝撃

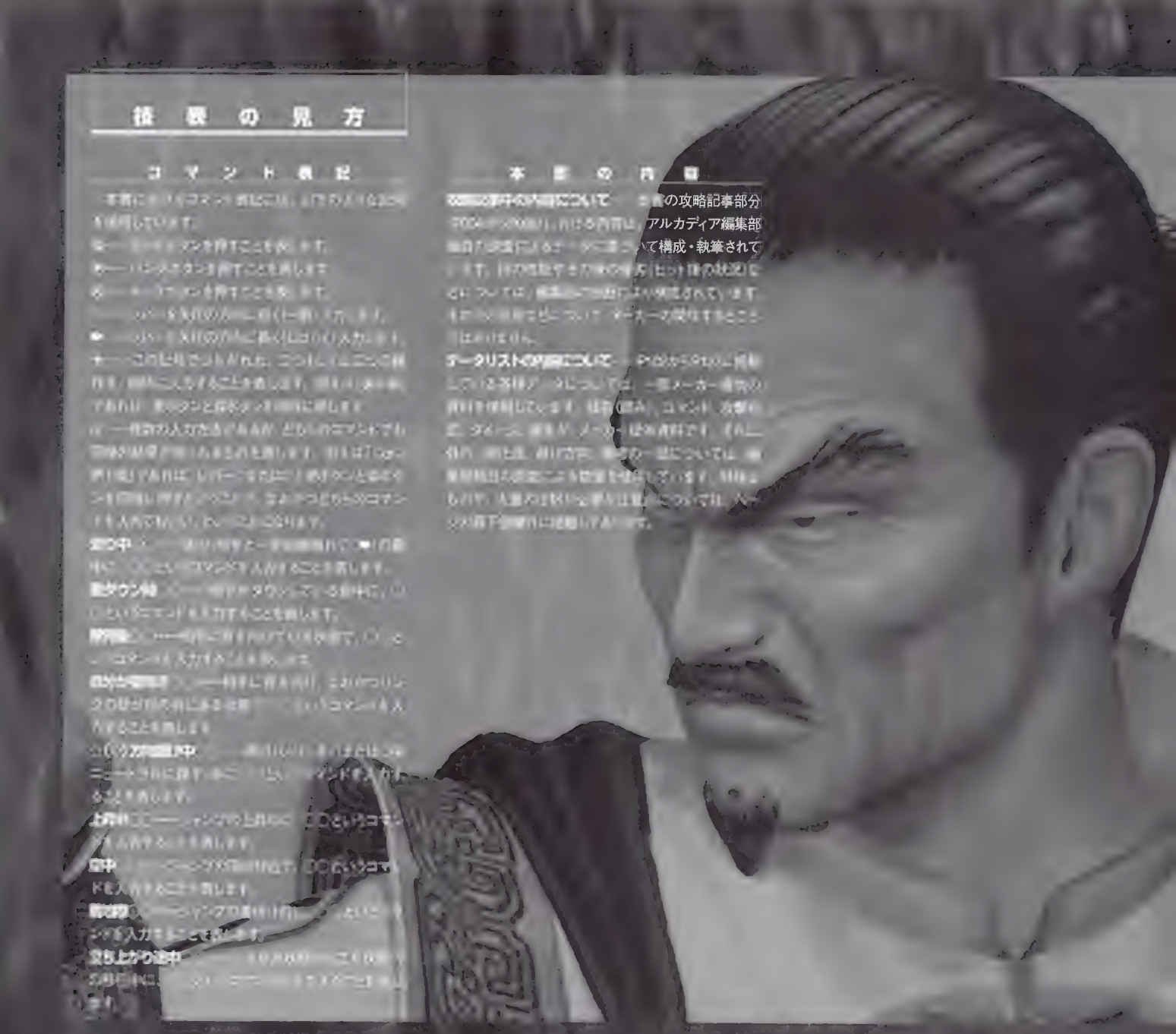
ベネッサ



プレイヤーの傾向

クセのあるキャラ性能によるものなのか、プレイヤーもクセが強いというか、「味」のある人が各地で見られる。

こんなところがサイテー
- 軽いのに当たり判定がデブ
- 意外に頼りない打撃技
- 分からない、で片付けられる
- 浮き出過ぎている腹筋



技 表 の 見 方

コ マ ン ド 表 記

本書におけるコマンド表記には、以下の入力記号を使用しています。

- ←……レバーを左に倒すことを表します。
- ↙……レバーを左下に倒すことを表します。
- ↓……レバーを下に倒すことを表します。
- ↘……レバーを右下に倒すことを表します。
- →……レバーを右に倒すことを表します。
- ↗……レバーを右上に倒すことを表します。
- ↑……レバーを上に倒すことを表します。
- ↖……レバーを左上に倒すことを表します。
- ニュートラル……どの方向にもレバーを倒していない状態のことを表します。
- P……パンチボタンを押すことを表します。
- K……キックボタンを押すことを表します。
- ガード……ガードを行うことを表します。
- ※……特殊な入力方法が必要なコマンドであることを表します。詳しくは「Technique & Data List」内にレバーを入れた後のタイミングを説明した文章がありますので、そちらをご参照ください。

空中……ジャンプ中やエネミーの攻撃を受けて浮いている状態のときに、コマンドを入力することを表します。

着地硬直……ジャンプ中やダウンしている状態から、立ち上がるまでの間にコマンドを入力することを表します。

特殊技……特定の状況下でのみ使用できる技で、コマンド入力することを表します。

自分が攻撃中……相手に当たる瞬間、またはガードされる瞬間のタイミングに合わせてコマンドを入力することを表します。

ヒット/ガード時……相手にヒットまたはガードされた瞬間にコマンドを入力することを表します。

上昇中……ジャンプの上昇中にコマンドを入力することを表します。

空中……ジャンプ中にコマンドを入力することを表します。

着地時……ジャンプの着地時にコマンドを入力することを表します。

立ち上がり途中……ダウンから立ち上がる途中にコマンドを入力することを表します。

本 書 の 内 容

攻略記事中の内容について……本書の攻略記事部分（2024年2月現在）における内容は、アルカディア編集部独自の調査によるデータに基づいて構成・執筆されています。技の性能やその他の情報（ヒット時の状況など）については、編集部にて独自に分析されていますものの、技の仕様などについてメーカーの発表するところではありません。

データリストの内容について……ゲームシステムに関わる各種データについては、一部メーカー発表の資料を使用しています。技表（P.○）、コマンド表（P.○）、フレーム表（P.○）、メーカー提供資料です。それ以外の、例えば、連続技、確定反撃などについては、編集部独自の調査にもとづき記載しています。特に、もしかすると、人間の反射による限界以上のものについては、人間の限界値に近似しています。

Chapter 03

Technique & Data List

データリストの見方

技名（読み）	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	硬化差 ガード	硬化差 ヒット	硬化差 カウンター	避け方向	備考
中段（ちゅうすい）	（ため）P	上	12	12	+2	-5	+10	□	
中段（ちゅうすい）	P	上	12	12	+2	+5	+10		

①技名（読み）
その技の名称（かっこ内）その読み方です。

②コマンド
その技を出すためのコマンドです。

③発生
技の攻撃判定が発生するまでの時間を表します（単位：フレーム）。例えば発生12フレーム…の場合、技が出されてから攻撃判定が出るまでに12フレームかかることになります。なお、技コマンドに「ため」（○秒）または「ジャンプ中」やしゃがみダッシュ入力（□□）が含まれている場合は、ほとんどの場合（ガード時の硬直中に発生入力を除く）で本来の攻撃発生が本来の数値よりも1フレーム遅くなることに注意してください。これについては、ここは1フレーム遅れるわけではなく、入力時点次第ではさまざまに数値通りに技を出すことも可能です。また、一部のニュートラルジャンプ技は、一部はジャンプキャンセルが出来る場合があるため、技の発生が遅くなるケースがあります。

④硬化差
ガード時、ノーマルヒット時、カウンターヒット時それぞれの、硬化差を表します（単位：フレーム）。数字がマイナスの場合は、技を出した側が不利、プラスの場合は技を出した側が有利になります。カウンターヒット時、数値がプラスなら、ガードした側が技を出したキャラよりもフレーム数に動けることになります。

※技によってダメージが変化する技に関しては、基本的に、相手の体力の数値、または特定の条件を満たしてから攻撃した場合の数値を表記しています。ただし、これ以外のものでも、特定位置によって硬化差が変化する場合も、代表的な数値を表記しています。

⑤避け方向
その技を避ける方向です。□は中段技、△は下段技、×は投げ技を表します。なお正確には、攻撃判定が出る前に避け入力した場合に、避けられるかどうかです。

どれもその時でも相手にとって最も不利な技は「□」となっていますが、中には中段でも下段でも避けられない技もあります。また、相手の技を避けられない技の場合は、それぞれ相手の「後側」もしくは「背側」で表記しています。

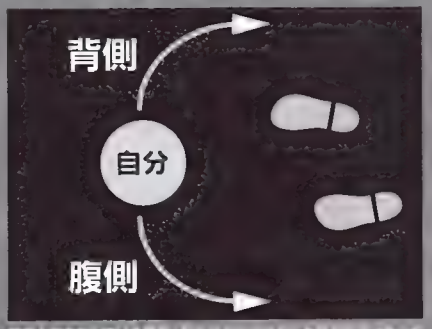
※「背側」の説明については、相手の正面を基準とした場合の背後のことを指します。相手が背を向けている場合に、相手の背後、相手側に立ったときの方向を表しています。相手と下の方向に関しても、ダウン中や空中にいる場合も基本的には同じ方向を表しています。

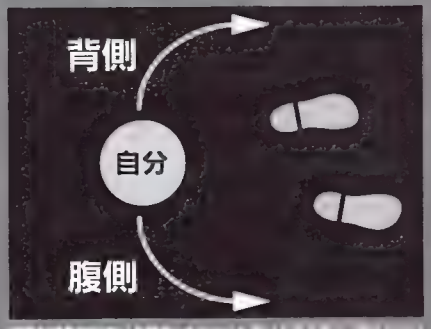
※「避け方向」に関しては、相手を立ち状態にした場合の方向を表しています。相手が座っている場合や、ダウン中の場合は、相手の足元の方向に避けてください。

● フレームとは？

フレームとは、ゲーム画面の最小単位のことを指します。1秒間に60フレームが表示されており、1フレームは1/60秒に相当します。ゲーム内では、すべてのキャラクターの動作がフレーム単位で計算されており、技の発生や硬直時間などもフレーム単位で表記しています。

相手正面と背後の場合の避け方向





Akira Yuki……102
Jacky Bryant……104
Sarah Bryant……106
Lau Chan……108
Pai Chan……110
Wolf Hawkfield……112
Jeffry McWild……114
Kage Maru……116
Shun Di……118
Lion Rafale……120
Aoi Umenokouji……122
Lei-Fei……124
Vanessa Lewis……126

結城 晶 AKIRA YUKI

技名（読み）	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	硬化差 ガード	硬化差 ヒット	硬化差 カウンター	避け方向	備考
立ち技									
冲捶（ちゅうすい）	（近距離）Ⓟ	上	12	12	+2	−5	+10	◯	
冲捶（ちゅうすい）	Ⓟ	上	12	12	+2	+5	+10	◯	
冲捶（ちゅうすい）	←Ⓟ	上	12	12	+2	+5	+10	◯	
冲捶（ちゅうすい）	→Ⓟ	上	12	12	+2	+5	+10	◯	踏み込む
崩捶（ほうすい）	↓Ⓟ	特殊下	9	12	−4	+3	+5	↘	
崩捶（ほうすい）	↓Ⓟ	特殊下	9	12	−4	+3	+5	◯	
虎撲（こぼく）	↓↗→Ⓟ	中	23	24	−10	-	-		
八門閧打（はちもんかいだ）	ⓅⓅ	中	12	10	−8	−7	−1	◯	
環捶腿（かんすいたい）	ⓅⓀ	上	20	12	−2	+2	-	背側	
上歩頂肘（じょうほちょうちゅう）	→Ⓟ	中	19	13	−6	−2	+5	◯	
裡門頂肘（りもんちょうちゅう）	↘→Ⓟ	中	20	14	−3	+2	-		
躍歩頂肘（やくほちょうちゅう）	↘→→Ⓟ	中	20	14	−6	-	-	◯	
猛虎硬爬山（もうここうはざん）	↓→Ⓟ	特殊中	35	16（近15）	遠−7〜近−3	遠+2〜近+6	遠+6〜近+8	◯	距離によってダメージ変化
上歩衝掌（じょうほしょうしょう）	←→Ⓟ	上	25	14	+1	-	-	◯	酔い覚まし※1（酒−2）
白虎双掌打（びゃっこそうしょうだ）	↓←→Ⓟ	中	45	12	−12	-	-	◯	距離によってダメージ変化
伏虎（ふっこ）	←↙Ⓟ	中	25	24	±0	+2	+11	◯	酔い覚まし（酒−1）
揚炮（ようほう）	←↙Ⓟ	中	35	17	−13	-	-	◯	
昇腿（しょうたい）	Ⓚ	上	25	14	−1	-	-	背側	
昇腿（しょうたい）	→Ⓚ	上	25	16	−4	-	-	背側	踏み込む
易前腿（ようぜんたい）	↓Ⓚ	下	10	14	−15	−6	±0	◯	
右端脚（うたんきゃく）	↘↘Ⓚ	中	20	14（崩し値13）	−14	-	-		
連環腿（れんかんたい）	↘↘ⓀⓀ	中	30	11	−25	-	-	◯	
側腿（そくたい）	↙Ⓚ	中	24	16	−5	±0	+8	◯	
馬歩衝轟（まほしょうこう）	↓↘Ⓟ+Ⓚ	中	30	16	−13	-	-	◯	
跳山崩捶（ちょうざんほうすい）	←↘Ⓟ+Ⓚ	中	25（ため45）	18（ため49）	−3	-	-	背側	ため可
鉄山轟（てつざんこう）	←↘↘Ⓟ+Ⓚ	中	65	13	遠−27〜近−24	-	-	◯	距離によってダメージ変化
捜下崩捶（そうかほうすい）	↙Ⓟ+Ⓚ	下	22	25	−4	+3	-	◯	
独歩頂膝（どっぽちょうしつ）	Ⓚ+Ⓖ（1フレームでⒼ離す）	中	30	17	−9	-	-	◯	
撃歩翻胯（げきほほんこ）	↓Ⓟ+Ⓖ	中	5	16	-	−12	−12	◯	上段ガード崩し
開胯（かいこ）	→Ⓟ+Ⓖ	上	5	12	-	−10	−9	◯	上段ガード崩し
貼山轟（てんざんこう）	（↓方向避け中）Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	20	19	−15	-	-	※2	
貼山轟（てんざんこう）	（↑方向避け中）Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	20	19	−15	-	-	※2	
双撞掌（そうとうしょう）	←→Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	28	23	−16	-	-	背側	
崩撃手（ほうげきしゅ）	↙Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	15	19	−6	±0	+3	◯	さばき効果あり
外門頂肘（がいもんちょうちゅう）	↙Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ	中	20	20	−14	-	-		
崩撃震身双虎掌（ほうげきうんしんそうこしょう）　以下三つの技の連係を指す									
崩拳（ほうけん）	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	18	20	−15	−11	−4	腹側	
翻子穿林（ようしせんりん）	（Ⓟ+Ⓚ+Ⓖヒット時）↙↘Ⓟ+Ⓖ	ヒット投げ	22	-	-	−6	-	-	
双掌（そうしょう）	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ↘↙Ⓟ+Ⓖ↘↘ or ↙Ⓟ	ヒット投げ	30	-	-	-	-	-	
修羅覇王靠華山（しゅらはおうこうかざん）　以下三つの技の連係を指す									
龍槍式（りゅうそうしき）	↙Ⓚ+Ⓖ	中	19	16	−16	−12	−12		
馬歩頂肘（まほちょうちゅう）	↙Ⓚ+Ⓖ→Ⓟ	中	20	20	−15	−13	-	◯	
鉄山靠（てつざんこう）	↙Ⓚ+Ⓖ↘Ⓟ↘↘→Ⓟ+Ⓚ	中	30	13	−17	-	-		
斧刃昇膝伏虎撃（ふじんしょうしつふっこげき）　以下三つの技の連係を指す									
斧刃脚（ふじんきゃく）	↓Ⓚ+Ⓖ	特殊下	10	16	−17	−13	−9		
上歩頂膝（じょうほちょうしつ）	↓Ⓚ+Ⓖ→Ⓚ	中	10	21	−17	−17	−14	◯	
伏虎（ふっこ）	↙Ⓚ+Ⓖ↘Ⓚ←↙Ⓟ	中	15	14	−17	−2	−1	◯	
投げ技									
倒身搜腿（とうしんそうたい）	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	8	−6	-	-	-	
弓歩頂肘（きゅうほちょうちゅう）	（敵の右側）Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	8	−6	-	-	-	
弓歩頂肘（きゅうほちょうちゅう）	（敵の左側）Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	8	−6	-	-	-	
大浙江（だいせっこう）	（敵の背後）Ⓟ+Ⓖ	上段キャッチ投げ	55	11	-	-	-	-	
獅子抱月（ししほうげつ）	↙Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50	8	−6	-	-	-	
獅子抱月（ししほうげつ）	（壁が背後）↙Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	65	8	−6	-	-	-	壁投げ
進歩里胯（しんぽりこ）	↙Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	0	8	−6	+7	-	-	ガード崩し
順身翻胯（じゅんしんほんこ）	↘↙Ⓟ+Ⓖ	上段キャッチ投げ	0	19	-	+5	-	-	上段ガード崩し
閘歩（ちんほ）	↘↙Ⓟ+Ⓖ↙	投げコンボ	0	-	-	+5	-	-	
閘歩（ちんほ）	↘↙Ⓟ+Ⓖ↓	投げコンボ	0	-	-	+5	-	-	
心意把（しんいは）	→↘Ⓟ+ⒼⓅ+Ⓚ	投げコンボ	20	-	−10	-	-	-	酔い覚まし（酒−1）／ジャスト受け身時ダメージ40
靠山壁（こうざんへき）	→↘Ⓟ+Ⓖ↙Ⓟ+Ⓚ	投げコンボ	25	-	−13	+20	-	-	
靠山壁（こうざんへき）	→↘Ⓟ+Ⓖ↓Ⓟ+Ⓚ	投げコンボ	25	-	−13	+20	-	-	
大纏崩捶（だいでんほうすい）	←↙Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50	8	−25	-	-	-	ジャスト受け身時ダメージ40
鵠子穿林（ようしせんりん）	←↙Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	25	8	−6	+11	-	-	
心意把（しんいは）	↙→Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	60	8	−8	-	-	-	酔い覚まし（酒−1）／ジャスト受け身時ダメージ40
順歩翻胯（じゅんほほんこ）	←↓Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	10	8	−7	-	-	-	ガード崩し
当て身									
＜上段Ⓟ当て身＞　外門頂肘（がいもんちょうちゅう）	↙Ⓟ+Ⓚ	当て身	30	1	-	-	-	-	対右上Ⓟ

技名（読み）	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	硬化差			避け方向	備考
					ガード	ヒット	カウンター		
<上段Ⓟ当て身> 揚炮（ようほう）	⇦Ⓟ＋Ⓚ	当て身	30	1	-	-	-	-	対左上Ⓟ
<上段Ⓚ当て身> 単翼頂（たんよくちょう）	⇦Ⓟ＋Ⓚ	当て身	30	1	-	-	-	-	対右上Ⓚ
単翼頂（たんよくちょう）	⇦Ⓟ＋Ⓚ	当て身	30	1	-	-	-	-	対左上Ⓚ
<中段Ⓟ当て身> 外門頂肘（がいもんちょうちゅう）	⇦Ⓟ＋Ⓚ	当て身	30	1	-	-	-	-	対右中Ⓟ
揚炮（ようほう）	⇦Ⓟ＋Ⓚ	当て身	30	1	-	-	-	-	対左中Ⓟ
<中段Ⓚ当て身> 上歩衝霹（じょうほしょうこう）	⇦Ⓟ＋Ⓚ	当て身	30	1	-	-	-	-	対右中Ⓚ
単翼頂（たんよくちょう）	⇦Ⓟ＋Ⓚ	当て身	30	1	-	-	-	-	対右中Ⓚ
単翼頂（たんよくちょう）	⇦Ⓟ＋Ⓚ	当て身	30	1	-	-	-	-	対左中Ⓚ
背歩裏肘（はいほりちゅう）	⇦Ⓟ＋Ⓚ	当て身	30	1	-	-	-	-	対左中Ⓚ
<下段Ⓟ当て身> 翻身単打（ほんしんたんだ）	⇩Ⓟ＋Ⓚ	当て身	30	1	-	-	-	-	対右下Ⓟ
翻身単打（ほんしんたんだ）	⇩Ⓟ＋Ⓚ	当て身	30	1	-	-	-	-	対左下Ⓟ
<下段Ⓚ当て身> 双拍手（そうはくしゅ）	⇩Ⓟ＋Ⓚ	当て身	30	1	-	-	-	-	対右下Ⓚ
双拍手（そうはくしゅ）	⇩Ⓟ＋Ⓚ	当て身	30	1	-	-	-	-	対左下Ⓚ
<肘当て身> 外門頂肘（がいもんちょうちゅう）	⇦Ⓟ＋Ⓚ	当て身	30	1	-	-	-	-	対右肘
外門頂肘（がいもんちょうちゅう）	⇦Ⓟ＋Ⓚ	当て身	30	1	-	-	-	-	対左肘
<膝当て身> 旋風双撞（せんぷうそうしょう）	⇦Ⓟ＋Ⓚ	当て身	30	1	-	-	-	-	対右膝
旋風双撞（せんぷうそうしょう）	⇦Ⓟ＋Ⓚ	当て身	30	1	-	-	-	-	対左膝
<サマー当て身> 衝天霹（しょうてんこう）	⇦Ⓟ＋Ⓚ	当て身	30	1	-	-	-	-	対左サマーソルトキック
衝天霹（しょうてんこう）	⇦Ⓟ＋Ⓚ	当て身	30	1	-	-	-	-	対右サマーソルトキック
<さばき技> 通天砲（つうてんほう）	⇦Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	当て身	0	-	-	※3	-	-	対上下Ⓟ上Ⓚ
猛虎硬爬山（もうここうはざん）	（⇦Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖでさばき中）⇨Ⓟ	中	30	23	-	-	-	-	
ジャンプ攻撃									
落歩斜捶（らくほしゃすい）	（上昇中）Ⓟ	中	25	35	−11	-	-	○	
落歩斜捶（らくほしゃすい）	（空中）Ⓟ	中	25	35	−11	-	-	○	
落歩捶（らくほすい）	（下降中）Ⓟ	中	25	26	−9	−1	-	○	
跳刺腿（ちょうしたい）	（上昇中）Ⓚ	中	25	10	−5	-	-	○	
跳刺腿（ちょうしたい）	（空中）Ⓚ	中	25	10	−5	-	-	○	
跳刺腿（ちょうしたい）	（着地際）Ⓚ	中	20	10	−11	−7	-	○	
ダウン攻撃									
槍下炮（そうかほう）	（敵ダウン中）⇦Ⓟ	ダウン攻撃	12	17	-	-	-	-	
撃崩捶（げきほうすい）	（敵ダウン中）⇦Ⓟ	ダウン攻撃	25	42	-	-	-	-	
背後への攻撃									
拳背捶（けんはいすい）	（敵が背後）Ⓟ	上	12	11	−7	−4	+1	○	Ⓟからつながる技に移行可能
背落劈（はいらくへき）	（敵が背後）⇩Ⓟ	中	14	17	−8	+1	+1	○	
背腿（はいたい）	（敵が背後）Ⓚ	上	30	14	−2	-	-	腹側	
破膝腿（はしつたい）	（敵が背後）⇩Ⓚ	下	10	17	−9	−1	−4	○	
地旋腿（ちせんたい）	（敵が背後）⇘Ⓚ	下	30	15	−17	-	-	腹側	
壁際									
壁羅腿（へきやくたい）	（自分が壁向き）⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	中	20	43	-	-	-	×	壁際限定
転び上がり攻撃									
活面後旋腿（かつめんこうせんたい）	⇘ⓀⓀ うつ伏せ足敵側	中	20	29	−6	+3	+5	○	
活面旋腿（かつめんせんたい）	⇘ⓀⓀ うつ伏せ足敵側（ディレイ）	中	20	16	−14	+2	+5	背側	後転時も同数値
活面旋腿（かつめんせんたい）	⇘ⓀⓀ うつ伏せ足敵側（横転）	中	20	16	−6	+3	+5	○	
活面旋腿（かつめんせんたい）	⇘ⓀⓀ うつ伏せ頭敵側	中	20	35	−6	+3	+5	背側	
活面旋腿（かつめんせんたい）	⇘ⓀⓀ うつ伏せ頭敵側（ディレイ）	中	20	16	−5	+2	+4	背側	
活面旋腿（かつめんせんたい）	⇘ⓀⓀ うつ伏せ頭敵側（横転）	中	20	16	−6	+3	+5	背側	
活面旋腿（かつめんせんたい）	⇘ⓀⓀ うつ伏せ頭敵側（後転）	中	20	16	−5	+2	+4	背側	
活面旋腿（かつめんせんたい）	⇘ⓀⓀ 仰向け足敵側	中	20	35	−6	+1	+3	背側	
活面旋腿（かつめんせんたい）	⇘ⓀⓀ 仰向け足敵側（ディレイ）	中	20	16	+5	+2	+4	背側	
活面旋腿（かつめんせんたい）	⇘ⓀⓀ 仰向け足敵側（横転）	中	20	16	−5	+7	+9	背側	
活面旋腿（かつめんせんたい）	⇘ⓀⓀ 仰向け足敵側（後転）	中	20	16	+5	+2	+4	背側	
活面旋腿（かつめんせんたい）	⇘ⓀⓀ 仰向け頭敵側	中	20	34	−6	+3	+6	背側	
活面旋腿（かつめんせんたい）	⇘ⓀⓀ 仰向け頭敵側（ディレイ）	中	20	16	−14	+2	+5	背側	後転時も同数値
活面旋腿（かつめんせんたい）	⇘ⓀⓀ 仰向け頭敵側（横転）	中	20	16	−6	+3	+6	背側	
地掃脚（ちそうきゃく）	⇘ⓀⓀ うつ伏せ足敵側	下	20	30	−14	-	-	⌒	
地掃脚（ちそうきゃく）	⇘ⓀⓀ うつ伏せ足敵側（ディレイ）	下	20	18	−15	−4	−2	○	後転時も同数値
地掃脚（ちそうきゃく）	⇘ⓀⓀ うつ伏せ足敵側（横転）	下	20	18	−14	-	-	⌒	
虎双腿（こそうたい）	⇘ⓀⓀ うつ伏せ頭敵側	下	20	32	−9	-	-	○	
活面掃腿（かつめんそうたい）	⇘ⓀⓀ うつ伏せ頭敵側（ディレイ）	下	20	18	−12	−1	+1	背側	
活面掃腿（かつめんそうたい）	⇘ⓀⓀ うつ伏せ頭敵側（横転）	下	20	18	−18	-	-	○	
活面掃腿（かつめんそうたい）	⇘ⓀⓀ うつ伏せ頭敵側（後転）	下	20	18	−12	−1	+1	背側	
活面掃腿（かつめんそうたい）	⇘ⓀⓀ 仰向け足敵側	下	20	35	−13	+2	+4	背側	
活面掃腿（かつめんそうたい）	⇘ⓀⓀ 仰向け足敵側（ディレイ）	下	20	18	−12	−1	+1	背側	
活面掃腿（かつめんそうたい）	⇘ⓀⓀ 仰向け足敵側（横転）	下	20	18	−13	+1	+3	背側	
活面掃腿（かつめんそうたい）	⇘ⓀⓀ 仰向け足敵側（後転）	下	20	18	−12	−1	+1	背側	
地掃脚（ちそうきゃく）	⇘ⓀⓀ 仰向け頭敵側	下	20	34	−13	-	-	○	
地掃脚（ちそうきゃく）	⇘ⓀⓀ 仰向け頭敵側（ディレイ）	下	20	18	−15	−4	−2	○	後転時も同数値
後旋腿（こうせんたい）	⇘ⓀⓀ 仰向け頭敵側（横転）	下	20	18	−6	±0	+3	×	

※1 （）内の数値はシュンの酒量の減少割合を示す。小数点以下切り捨て。なお、全キャラ共通の仕様。

※2 アキラの避けた方向の逆方向（モーションの背側）

※3 さばき成功時の有利フレーム 対上Ⓟ：+14〜+26 対Ⓟ 25〜+37 対上Ⓚ：+22〜+34

ジャッキー・ブライアント JACKY BRYANT

技名（読み）	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	硬化差 ガード	硬化差 ヒット	硬化差 カウンター	避け方向	備考
打撃技									
ストレートリード	(近距離)Ⓟ	上	12	12	+1	+4	+9	○	
ストレートリード	Ⓟ	上	10	12	−1	+3	+7	○	
ストレートリード	➡Ⓟ	上	12	12	+1	+4	+9	○	
ジャブストレート	ⓅⓅ	上	10	8	−6	−3	+2	○	
フラッシュビストンパンチ	ⓅⓅⓅ	上	12	10	−10	−8	+4		
ダブルパンチスナップキック	ⓅⓅⓀ	上	20	14	−6	-	-	○	
コンボエルボー	ⓅⓅ↶Ⓟ	中	19	15	−10	−5	+4		
コンボエルボースピンキック	ⓅⓅ↶ⓅⓀ	上	20	14	−22	-	-	腹側	
コンボエルボーバックナックル	ⓅⓅ↶ⓅⓅ	上	15	15	−2	−2	+3	腹側	
コンボエルボーナックルスピンキック	ⓅⓅ↶ⓅⓅⓀ	上	25	23	−6	+1	+10	×	
ショートスライドシャッフル	ⓅⓅ↶ⓅⓅⓀ↶	特殊行動	-	-	-	-	-	-	↶Ⓟ+Ⓚ+Ⓖからつながる技に移行可能
コンボエルボーナックルロースピンキック	ⓅⓅ↶ⓅⓅ↘Ⓚ	下	14	23	−16	−4	−3	×	
ジャブストレートバックナックル	ⓅⓅ↶Ⓟ	上	22	14	−6	−5	-	○	酔い覚まし(酒−1)
コンボバックナックルスピン	ⓅⓅ↶ⓅⓀ	上	25	20	+3	-	-	×	背向け状態へ
ダブルパンチロースピンキック	ⓅⓅ↓Ⓚ	下	12	14	−15	−12	−7	背側	
ダブルパンチニーキック	ⓅⓅ↷Ⓚ	中	22	18	−12	-	-	○	
ジャブダブルストレート	ⓅⓅ↑Ⓟ	上	18	15	−4	-	-		
パンチスピンキック	(正構え中)ⓅⓀ	上	30	19	−8	+4	+9	×	
ショートスライドシャッフル	(正構え中)ⓅⓀ↶	特殊行動	-	-	-	-	-	-	↶Ⓟ+Ⓚ+Ⓖからつながる技に移行可能
パンチサイドキック	(逆構え中)ⓅⓀ	中	19	12	−6	−1	+5	○	
パンチロースピンキック	Ⓟ↓Ⓚ	下	25	20	遠−19~近−20	遠−6~近−8	遠−2~近−3	×	距離によってダメージ変化
パンチハイキック	➡ⓅⓀ	上	20	12	−4	+2	-	背側	
スクァトストレート	↓Ⓟ	特殊下	9	12	−4	+3	+5		
スクァトストレート	⬇Ⓟ	特殊下	9	12	−4	+3	+5	○	
ライジングエルボー	↷Ⓟ	中	19	14	5	−4	+8		
エルボーバックナックル	↷ⓅⓅ	上	15	15	−7	−4	+3	○	
エルボーナックルスピンキック	↷ⓅⓅⓀ	上	25	23	−12	−4	+5	×	
ショートスライドシャッフル	↷ⓅⓅⓀ↶	特殊行動	-	-	-	-	-	-	
エルボーナックルロースピンキック	↷ⓅⓅ↓Ⓚ	下	14	23	−16	−8	−7	×	
エルボースピンキック	↷ⓅⓀ	上	20	14	−22	-	-	腹側	
スピニングバックナックル	↶Ⓟ	上	22	15	±0	+2	-	腹側	酔い覚まし(酒−1)
ダブルスピンナックル	↶ⓅⓅ	上	22	18	−3	−2	-	背側※1	酔い覚まし(酒−1)
スピニングスラントバックナックル	↶Ⓟ↗Ⓟ	下	15	19	−6	+3	+5	背側※1	
スピニングアームキック	↶ⓅⓀ	上	25	20	+3	-	-	×	背向け状態へ
スピニングロースピンキック	↶Ⓟ↓Ⓚ	下	35	22	遠−16~近−20	-	-	×	距離によってダメージ変化
スマッシュフック	↶Ⓟ	上	10	13	−9	−5	−1	腹側	酔い覚まし(酒−1)
フックコンボ2	↶ⓅⓅ	上	8	16	−9	−6	−1	背側※1	酔い覚まし(酒−1)
ライトニングストレート	↶ⓅⓅⓅ	上	20	15	−6	-	-	○	
スマッシュバックナックル	↶ⓅⓅ+Ⓚ	中	24(ため40)	35(ため52)	−4	-	-	背側	ため可
スマッシュアッパー	⬇↗Ⓟ	中	22	15	−3	+2	-	○	
スラントバックナックル	↗Ⓟ	下	15	20	−9	−3	+2	腹側	
スラントロースピンキック	↗ⓅⓀ	下	25	22	遠−16~近−20	-	-	×	距離によってダメージ変化
ヴァーティカルフックキック	Ⓚ	上	25	14	−7	-	-	背側	
ヴァーティカルフックキック	➡Ⓚ	上	25	16	−4	-	-	背側	
キック、バックナックル	ⓀⓅ	上	15	16	−4	−2	+4	背側	
コンボナックルスピンキック	ⓀⓅⓀ	上	25	22	−7	-	-	×	背向け状態へ
コンボナックルロースピンキック	ⓀⓅ↓Ⓚ	下	25	23	遠−16~近−17	-	-	×	距離によってダメージ変化
ダブルスピニングキック	ⓀⓀ	中	20	19	−18	-	-	背側	
2ウェイスピンキック	Ⓚ↓Ⓚ	下	15	19	−17	−10	−5	背側	
トーキック	↓Ⓚ	中	24	18	−5	±0	-	○	
フェイクトースラント	↓Ⓚ攻撃発生前にⓅ	下	20	26	−3	+3	-	背側	
ニーキック	↷Ⓚ	中	30	17	−12	-	-	○	
ダッシュハンマーキック	↷↷Ⓚ	中	30	16	−10	-	-	○	
サイドフックキック	↶Ⓚ	中	20	17	−5	−4	+4	○	酔い覚まし(酒−1)
ミドルキック	↶Ⓚ	中	20	16	−8	−7	+1	○	
ステップインミドルセカンド	↶ⓀⓀ	中	20	18	−19	-	-	○	
サマーソルトキック	↷Ⓚ	中	38	14	−30	-	-	○	
ローキック	⬇Ⓚ	下	12	16	−15	−7	−4	背側	
ダブルローキック	⬇ⓀⓀ	下	20	24	−16	-	-	×	
ビートナックル	Ⓟ+Ⓚ	中	20	16	−14	-	-	○	酔い覚まし(酒−1)
ビート&バックナックル	Ⓟ+ⓀⓅ	上	12	20	−6	−3	+2	腹側	酔い覚まし(酒−1)
ビート&ナックルスピン	Ⓟ+ⓀⓅⓀ	上	25	20	−2	-	-	×	背向け状態へ
ビート&ナックルロースピン	Ⓟ+ⓀⓅ↓Ⓚ	下	25	22	遠−15~近−18	-	-	×	距離によってダメージ変化
ビートスピンキック	Ⓟ+ⓀⓀ	上	25	16	−13	−6	+3	×	
ショートスライドシャッフル	Ⓟ+ⓀⓀ↶	特殊行動	-	-	-	-	-	-	↶Ⓟ+Ⓚ+Ⓖからつながる技に移行可能
ステップインボディ	↶Ⓟ+Ⓚ	中	20	16	−8	−4	+1	背側	
チョッピングレフトコンボ	↶Ⓟ+ⓀⓅ	特殊中	20	17	−14	±0	-	○	
ライトニングキック1	↓Ⓟ+Ⓚ	特殊中	14	12	−12	−8	−3	○	
ライトニングキック2	↓Ⓟ+ⓀⓀ	中	8	15	−12	−11	−6	○	
ライトニングキック3	↓Ⓟ+ⓀⓀⓀ	中	8	13	−13	−10	−5	○	
ライトニングキック4	↓Ⓟ+ⓀⓀⓀⓀ	上	10	17	−17	−13	−9	○	
ライトニングキック5	↓Ⓟ+ⓀⓀⓀⓀⓀ	上	30	20	−9	-	-	○	
ライトニングストーム1	↗Ⓟ+Ⓚ	特殊中	8	14	−7	−7	−4	○	
ライトニングストーム2	↗Ⓟ+ⓀⓀ	中	8	6	−24	−21	−18	○	
ライトニングストーム3	↗Ⓟ+ⓀⓀⓀ	中	8	14	−11	−9	−9	○	
ライトニングストーム4	↗Ⓟ+ⓀⓀⓀⓀ	上	10	16	−22	−12	−10	腹側※2	
ライトニングストーム5	↗Ⓟ+ⓀⓀⓀⓀⓀ	上	30	20	−18	-	-	腹側※2	
ライトニングロー	↗Ⓟ+ⓀⓀⓀⓀ↓Ⓚ	下	30	20	−18	-	-	腹側※2	
スウェーフック	↶Ⓟ+Ⓚ	上	14	12	−3	+1	+6	腹側	Ⓟからつながる技に移行可能
スピニングキック	Ⓚ+Ⓖ	上	21	23	−8	±0	+4	×	
ショートスライドシャッフル	Ⓚ+Ⓖ↶	特殊行動	-	-	-	-	-	-	↶Ⓟ+Ⓚ+Ⓖからつながる技に移行可能
スピニングキックロースピンキック	Ⓚ+Ⓖ↓Ⓚ+Ⓖ	下	25	17	遠−22~近−23	-	-	×	距離によってダメージ変化
レッグスライサー	↓Ⓚ+Ⓖ	下	20	20	−10	−14	−1	背側	

技名（読み）	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	硬化差			避け方向	備考
					ガード	ヒット	カウンター		
スピンレッグスライサー	↓Ⓚ+ⒼⓀ	上	20	21	−5	-	-	○	
スピンヒールソード	↘Ⓚ+Ⓖ	中	30	20	−6	-	-		
ミドルスピンキック	←□Ⓚ+Ⓖ	中	25	17	−15	-	-	×	
ヘッドフックキック	□Ⓚ+Ⓖ	上	30	15	−9	-	-	背側	
スイッチステップ	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	-	-	-	-	-	-	構えチェンジ
スイッチスピンキック	Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓀ	中	25	22	+4	+8	+8	背側※3	
スライドシャッフル	←Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	-	-	-	-	-	-	移動技
ダッキング	↘Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ□□	特殊行動	-	-	-	-	-	-	
ヘビィボディ	←Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ←□Ⓟ	中	14	15	−5	-	-	○	酔い覚まし（酒−1）
ステップインソード	↘Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓀ	中	30	24	−9	-	-	○	
ステップインソードキャンセル	←Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓀⒼ	特殊行動	-	-	+2	-	-	○	
ステップインロークラッシュ	←Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ↓Ⓚ	下	15	24	−15	−10	−4	○	
ステップインロー・スラッシュハイ	←Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ↓ⓀⓀ	上	20	11	−8	-	-	○	
バリアキック	(↓方向避け中)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	25	21	−14	+2	+3	×	
バリアキック	(□方向避け中)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	25	21	−14	+2	+3	×	
サイドフックターン	←←Ⓟ	上	14	12	−3	+1	+6	背側	背向け状態へ
スピニングキックターン	↘↘Ⓚ	上	30	15	−4	±0	+2	×	背向け状態へ
投げ技									
ワンインチブロー	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	25	8	−6	-	-	-	酔い覚まし（酒−1）
ネックスラッシング	(敵の右側)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	8	−6	-	-	-	
ネックスラッシング	(敵の左側)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	8	−6	-	-	-	
フェースクラッシャー	(敵の背後)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50	8	-	-	-	-	
ノーザンライトボム	□Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50	8	ダウン	-	-	-	酔い覚まし（酒−1）
ネックブリーカードロップ	←□Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	8	ダウン	-	-	-	
ウォールフェースクラッシュ	(壁が前)←□Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	65	8	ダウン	-	-	-	壁投げ
ニーストライク	↘Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	60	8	−6	-	-	-	
サディスティックハンギングニー	↓□Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	65	8	−8	-	-	-	ジャスト受け身時ダメージ50
当て技									
＜右上中Ⓟ当て身＞　バクサオ	敵の右上中Ⓟヒット	返し技	-	-	-	-	-	-	バクサオ成功時硬化差+3
＜左上中Ⓟ当て身＞　バクサオ	敵の左上中Ⓟヒット	返し技	-	-	-	-	-	-	バクサオ成功時硬化差+3
バクサオナックル	(バクサオ中)Ⓟ	上	13	16	-	+10	-	-	
ジャンプ技									
エルボー	(上昇中)Ⓟ	中	25	34	−11	-	-	○	
ステップストレート	(空中)Ⓟ	中	25	26	−9	-	-		
ステップフックキック	(上昇中)Ⓚ	中	25	10	−7	-	-	○	
ステップフックキック	(空中)Ⓚ	中	25	10	−7	-	-	○	
ステップヒールキック	(着地際)Ⓚ	中	20	10	−11	−7	-	○	
ダウン攻撃									
サッカーボールキック	(敵ダウン中)□Ⓚ	ダウン攻撃	13	18	-	-	-	-	
ジャンピングニースタンプ	(敵ダウン中)□Ⓟ	ダウン攻撃	25	33	-	-	-	-	
背後への攻撃									
ターンナックル	(敵が背後)Ⓟ	上	10	9	−14	−10	−6	背側	Ⓟからつながる技に移行可能
ターンナックルスピニングキック	(正構え中、敵が背後)ⓅⓀ	上	30	19	−8	−4	+9	×	
ターンナックルサイドキック	(逆構え中、敵が背後)ⓅⓀ	中	19	12	−6	−1	+5	○	
ターンナックルロースピンキック	(敵が背後)Ⓟ↓Ⓚ	下	25	20	遠−19~近−20	遠−5~近−7	遠−1~近−3	×	距離によってダメージ変化
ターンスラントバックナックル	(敵が背後)↘Ⓟ	下	14	17	−8	−3	+2	背側	
ターンスラントロースピンキック	(敵が背後)↓ⓅⓀ	下	25	22	遠−18~近−19	-	-	×	距離によってダメージ変化
ターンキック	(敵が背後)Ⓚ	上	36	14	−19	-	-	背側	
ターンロースピンキック	(敵が背後)↓Ⓚ	下	20	17	−15	-	-	×	
ターンロースピンキック	(敵が背後)→Ⓚ	下	20	17	−15	-	-	×	
ブラインドバックナックル	(敵が背後)Ⓟ+Ⓚ	中	25	18	−12	+15	+18	腹側	酔い覚まし（酒−2）
壁際									
リアクトラウンドキック	(自分が壁向き)←Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	30	42	-	-	-	×	壁際限定
ウォールバックロール	(自分が壁向き)↘Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	-	-	-	-	-	-	壁際限定
起き上がり攻撃									
ライジングバックキック	ⓀⓀⓀ　うつ伏せ足敵側	中	20	29	−6	+3	+5		
ライジングバックキック	ⓀⓀⓀ　うつ伏せ足敵側（ディレイ）	中	20	16	−14	+2	+5	背側	後転時も同数値
ライジングバックキック	ⓀⓀⓀ　うつ伏せ足敵側（横転）	中	20	16	−6	+3	+5		
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ　うつ伏せ頭敵側	中	20	28	−6	+3	+6	×	
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ　うつ伏せ頭敵側（ディレイ）	中	20	16	−14	+2	+4	×	
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ　うつ伏せ頭敵側（横転）	中	20	16	−6	+3	+5	背側	
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ　うつ伏せ頭敵側（後転）	中	20	16	−14	+2	+4	×	
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ　仰向け足敵側	中	20	34	−6	+3	+5	×	
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ　仰向け足敵側（ディレイ）	中	20	16	−14	+2	+4	×	
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ　仰向け足敵側（横転）	中	20	16	−6	+3	+5	×	
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ　仰向け足敵側（後転）	中	20	16	−14	+2	+4	×	
スプリングキック	ⓀⓀⓀ　仰向け頭敵側	中	20	34	−10	±0	±0	○	
ライジングバックキック	ⓀⓀⓀ　仰向け頭敵側（ディレイ）	中	20	16	−14	+2	+5	背側	後転時も同数値
ライジングバックキック	ⓀⓀⓀ　仰向け頭敵側（横転）	中	20	16	−6	+3	+6	背側	
ロースピンキック	→ⓀⓀⓀ　うつ伏せ足敵側	下	20	29	−6	+3	+5	×	
ロースピンキック	→ⓀⓀⓀ　うつ伏せ足敵側（ディレイ）	下	20	18	−5	−3	+2	×	後転時も同数値
ロースピンキック	→ⓀⓀⓀ　うつ伏せ足敵側（横転）	下	20	18	−3	+4	+6	×	
ロースピンキック	→ⓀⓀⓀ　うつ伏せ頭敵側	下	20	33	−6	±0	+2	×	
ロースピンキック	→ⓀⓀⓀ　うつ伏せ頭敵側（ディレイ）	下	20	18	−14	−3	+2	×	
ロースピンキック	→ⓀⓀⓀ　うつ伏せ頭敵側（横転）	下	20	18	−6	+3	+6	×	
ロースピンキック	→ⓀⓀⓀ　うつ伏せ頭敵側（後転）	下	20	18	−14	−3	+2	×	
ロースピンキック	→ⓀⓀⓀ　仰向け足敵側	下	20	34	−6	+1	+5	×	
ロースピンキック	→ⓀⓀⓀ　仰向け足敵側（ディレイ）	下	20	18	−14	−3	+2	×	
ロースピンキック	→ⓀⓀⓀ　仰向け足敵側（横転）	下	20	18	−6	+3	+7	×	
ロースピンキック	→ⓀⓀⓀ　仰向け足敵側（後転）	下	20	18	−14	−3	+2	×	
スプリングキック	→ⓀⓀⓀ　仰向け頭敵側	下	20	34	−10	±0	±0	○	
ロースピンキック	→ⓀⓀⓀ　仰向け頭敵側（ディレイ）	下	20	18	−5	−3	+2	×	後転時も同数値
ロースピンキック	→ⓀⓀⓀ　仰向け頭敵側（横転）	下	20	18	−6	±0	+3	×	

※1　1発目を出す前の背側　　※2　1発目を出す前の腹側　　※3　スイッチステップ前の背側

サラ・ブライアント SARAH BRYANT

技名（読み）	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	硬化差 ガード	硬化差 ヒット	硬化差 カウンター	避け方向	備考
ストレートリード	(近距離)Ⓟ	上	10	11	+1	+5	+9	◯	
ストレートリード	Ⓟ	上	10	11	+1	+5	+9	◯	
ストレートリード	➡Ⓟ	上	10	11	+1	+5	+9		踏み込む
ストレートリード	⬅Ⓟ	上	10	11	+1	+5	+9	◯	
ジャブ、ストレート	Ⓟ,Ⓟ	上	10	9	−5	−3	+1		
フラッシュピストンパンチ(A)	Ⓟ,Ⓟ,Ⓟ	上	10	10	−8	−8	−4	◯	
フラッシュピストンパンチ(B)	Ⓟ,Ⓟ,↑Ⓟ	上	10	9	−8	−8	±0		
フラッシュピストンパンチ(C)	Ⓟ,Ⓟ,↓Ⓟ	上	10	8	−9	−8	−1	◯	
コンボライジングニー	Ⓟ,Ⓟ,Ⓟ,Ⓚ	中	24	16	−18	-	-		
コンボサマーソルトキック	Ⓟ,Ⓟ,Ⓟ,↗ or ↓Ⓚ	中	28	16	−29	-	-	◯	
コンボサマーソルトキック	Ⓟ,Ⓟ,↗ or ↓Ⓟ,Ⓚ	中	28	16	−29	-	-	◯	
コンボライジングキック	Ⓟ,Ⓟ,Ⓟ,↓Ⓚ	中	24	15	−34	-	-	◯	
ダブルパンチスナップキック	Ⓟ,Ⓟ,Ⓚ	上	20	14	−6	-	-	◯	
パンチハイキック	Ⓟ,Ⓚ	上	20	12	−4	+2	-	背側	
パンチサイドキック	Ⓟ,→Ⓚ	中	19	12	−6	−1	+5		
スクァトストレート	↓Ⓟ	特殊下	9	12	−4	+3	+5	◯	
スクァトストレート	⬇Ⓟ	特殊下	9	12	−4	+3	+5		
ライジングエルボー	↓Ⓟ	中	16	14	−6	−4	+4	◯	
ダブルジョイントバット	↓,Ⓟ,Ⓚ	特殊中	25	14	−21	-	-		
エルボーサイドチョップ	↓Ⓟ,↘Ⓟ	上	12	15	−3	±0	+5	背側	酔い覚まし(酒−1)
スナップサイドチョップ	↘,Ⓟ	上	12	12	±0	+3	+5	背側	酔い覚まし(酒−2)
セットアップコンビネーション	↑Ⓟ,Ⓚ	上	20	19	+4	+4	+6	背側	フラミンゴへ※2
ムーンサルト	↖Ⓟ	特殊行動	-	43	-	-	-	-	
バーティカルフックキック	Ⓚ	上	25	14	−8	-	-	背側	
バーティカルフックキック	➡Ⓚ	上	25	14	−2	-	-	背側	
ハイキックストレート	Ⓚ,Ⓟ	上	8	20	−2	−1	+2	◯	
ダブルスラストキック	Ⓚ,Ⓚ	上	15	17	−14	-	-	腹側	
ジャックナイフキック	↑Ⓚ	中	20	15	−8	−7	-	◯	
ジャックナイフサイドキック	↑→Ⓚ,Ⓚ	中	20	18	−14	−2	+5		
ニーキック	↓Ⓚ	中	30	17	−12	-	-	◯	
ダブルステップニー	→,Ⓚ,→Ⓚ	中	35	50	−14	-	-		
ダッシュニー	↻↖Ⓚ	中	30	17	−8	-	-	◯	
スイッチキック	↑Ⓚ	中	15	17	+4	+6	+11		フラミンゴへ
フルスピンヒールキック	↻ or ↺Ⓚ	中	25	20	−11	-	-	◯	
ヒールキックムーンサルト	↺ or ↖Ⓚ,Ⓟ	特殊行動	-	35	-	-	-	-	
ミドルキック	↘Ⓚ	中	10	16	−14	−9	−6	◯	
イリュージョンキック	↑Ⓚ,Ⓚ	上	14	9	−18	−14	−8		
ミラージュキック	↓Ⓚ,Ⓚ,Ⓚ	上	20	16	−15	-	-	◯	
イリュージョンジャックナイフ	→,Ⓚ,Ⓚ,↑Ⓚ	中	21	28	−17	-	-		
イリュージョンローキック	↓Ⓚ,Ⓚ,↘Ⓚ	下	21	22	−21	-	-	◯	
ドラゴンスマッシュキャノン	↑,Ⓚ	中	30	16	−16	-	-		
サマーソルトキック	↻Ⓚ	中	38	14	−31	-	-	◯	
ローキック	⬇Ⓚ	下	12	16	−14	-7	−2	背側	
ダブルローキック	⬇Ⓚ,Ⓚ	下	10	19	−14	−6	−6	背側※1	
ライジングニー	⬇,↑Ⓚ	中	30	16	−15	-	-		
ライジングニーダブル	⬇↻Ⓚ,Ⓚ	中	19	20	−14	-	-	◯	
ライジングニーコンボ	⬇↻Ⓚ(着地直後)Ⓚ	中	28	8	−17	-	-		
ハイドサイドキック	Ⓟ+Ⓚ	中	20	27	+2	+4	+8	◯	フラミンゴへ／さばき効果あり
トーキック	→↑Ⓟ+Ⓚ	中	15	18	-7	−7	−2		
トーキックジャックナイフ	↑Ⓟ+Ⓚ,Ⓚ	中	20	17	−14	-	-	◯	
ダブルライズキック	↘Ⓟ+Ⓚ	中中	10、17	21、28	+4	+8	+10		フラミンゴへ
スピンキック	Ⓚ+Ⓖ	中	30	22	遠-10~近-11	-	-	×	距離によってダメージ変化
クラッシュトルネード	(立ち途中)Ⓚ+Ⓖ	上(ため時中段)	30(ため42)	43(ため63)	−3	-	-	×	ため可／酔い覚まし(酒−2)
ランニングニー	(走り中)Ⓚ+Ⓖ	中	30	19	遠-18~近-15	-	-	◯	距離によってダメージ変化
レッグスライサー	↻Ⓚ+Ⓖ	下	20	21	−15	−6	-		
ステップラウンドキック	↻Ⓚ+Ⓖ	中	25	28	±0	-	-	背側	
スピンエッジキック	↘Ⓚ+Ⓖ	中	21	16	−10	-	-	◯	
ラウンドキック	↑Ⓚ+Ⓖ	中	25	20	−4	-	-	背側	
ロースピンキック	↙Ⓚ+Ⓖ	下	20	24	−18	-	-	×	
サイドフックキック	↑Ⓚ+Ⓖ	中	22	16	−5	−4	+5	◯	酔い覚まし(酒−1)
トルネードキック	↓Ⓚ+Ⓖ	上	30	28	遠+4~近-1	-	-	背側	距離によってダメージ変化／酔い覚まし(酒−2)
スピンヒールソード	↻Ⓚ+Ⓖ	中	30	20	−6	-	-	◯	
バックナックルターン	↑↻Ⓟ	上	14	10	−1	+3	+8	腹側	背向け状態へ
バックスピンキックターン	↻↑Ⓚ	上	25	19	−2	+6	-	腹側	背向け状態へ
スピンターンキック	⬇↻Ⓚ	上	15	12	−7	−4	+1	背側	背向け状態へ／酔い覚まし(酒−1)
ダブルスピンキック	⬇↑Ⓚ,Ⓚ	上	15	18	−8	−4	±0	背側	背向け状態へ／酔い覚まし(酒−1)
ライトサイドキック	(↻方向避け中)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	25	23	−14	+3	+5	×	
レフトサイドキック	(↺方向避け中)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	25	23	−14	+3	+5	×	
バックロールエスケープ	(フラミンゴ中)↺	特殊行動	-	-	-	-	-	-	
ステップインメナス	(フラミンゴ中)↻	特殊行動	-	-	-	-	-	-	フラミンゴへ
カットインパンチ	(フラミンゴ中)Ⓟ	上	8	10	+1	+4	+7		Ⓟからつながる技に移行可能
カットインチョップ	(フラミンゴ中)↘Ⓟ	上	10	12	±0	+3	+5	背側	↘Ⓟからつながる技に移行可能
ムーンサルト	(フラミンゴ中)↖Ⓟ	特殊行動	-	43	-	-	-	-	フラミンゴへ
ライトハイキック	(フラミンゴ中)Ⓚ	上	12	14	+3	+7	+12	腹側	フラミンゴへ
ラウンドトリップキック	(フラミンゴ中)Ⓚ,Ⓚ	上	10	18	±0	+4	+7	背側	フラミンゴへ
サイドキックコンビネーション	(フラミンゴ中)Ⓚ,Ⓚ,Ⓚ	中	17	21	−8	+1	+6	腹側	フラミンゴへ

技名（読み）	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	硬化差			避け方向	備考
					ガード	ヒット	カウンター		
ローカットコンビネーション	(フラミンゴ中)ⓀⓀ⇙Ⓚ	下	13	18	−11	−2	+4	背側	フラミンゴへ
キャノンコンビネーション	(フラミンゴ中)ⓀⓀⓀ+Ⓖ	中	17	23	−8	-	-	○	フラミンゴへ
クラッシュロー	(フラミンゴ中)⇩Ⓚ	下	15	17	−6	−4	±0	○	フラミンゴへ
ハンドホールドネックカット	(フラミンゴ中)⇩Ⓚ(ヒット時)Ⓟ+Ⓖ	ヒット投げ	25	-	-	-	-	-	
ガードクラッシュソード	(フラミンゴ中)⇨Ⓚ	中	25	24	-	+8	+17	×	フラミンゴへ
カットインミドル	(フラミンゴ中)⇘Ⓚ	中	17	18	−4	±0	+2	○	フラミンゴへ
サマーソルトキック	(フラミンゴ中)⇧Ⓚ	中	30	14	−31	-	-		
サイドネックカットソード	(フラミンゴ中)⇩Ⓟ+Ⓚ	中	23	39	−18	+14	+16	×	フラミンゴへ
サイドネックカットソード	(フラミンゴ中)⇧Ⓟ+Ⓚ	中	23	36	−17	+12	+14	×	フラミンゴへ
ヒールソード	(フラミンゴ中)Ⓚ+Ⓖ	中	20	37	+2	+3	-	○	酔い覚まし(酒−1)
ネックカットスラッシュ	(フラミンゴ中)Ⓚ+Ⓖ(ヒット時)⇨Ⓟ+Ⓖ	ヒット投げ	40	-	-	-	-	-	
ロースピンキック	(フラミンゴ中)⇩Ⓚ+Ⓖ	下	20	27	−11	-	-	×	フラミンゴへ
ヒールソードスラッシュ	(フラミンゴ中)⇨Ⓚ+Ⓖ	中	30	32	+2	-	-	○	
投げ技									
フロントスープレックス	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	45	8	−8	-	-	-	
シェルブレイクエルボー	(敵の右側)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	8	−6	-	-	-	
シェルブレイクエルボー	(敵の左側)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	8	−6	-	-	-	
バックドロップ	(敵の背後)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50	8	-	-	-	-	
ライトニングニースマッシュ	⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	43	8	−6	-	-	-	
ライトニングニースマッシュ	(壁が前)⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	70	8	−6	-	-	-	壁投げ
ローリングフェイスクラッシュ	⇦Ⓟ+Ⓖ	上段キャッチ投げ	45	18	-	-	-	-	
ネックブリーカードロップ	⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	8	ダウン	-	-	-	
レッグホールドスロー	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	55	8	−8	-	-	-	
フォーリンエンジェルスロー	⇨⇧Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	45	8	−6	-	-	-	
バックドロップ	(しゃがんだ敵の背後)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	60	8	-	-	-	-	
レッグフックスロー	(フラミンゴ中)Ⓟ+Ⓖ	上段キャッチ投げ	45	19	-	-	-	-	
ガトリングキックビート	(フラミンゴ中)⇧⇦⇩⇨ or ⇩⇦⇧⇨Ⓟ+Ⓖ	上段キャッチ投げ	60	20	-	-	-	-	酔い覚まし(酒−2)
当て身技									
<さばき技>　フェイク	(フラミンゴ中)Ⓟ+Ⓚ	当て身	-	-	-	+37~+56	-	-	対下Pさばき／フラミンゴへ
ジャンプ攻撃									
エルボー	(上昇中)Ⓟ	中	25	34	−11	-	-	○	
ステップストレート	(空中)Ⓟ	中	25	26	−9	-	-	○	
ステップフックキック	(空中)Ⓚ	中	20	10	−6	+5	-	○	
ステップヒールキック	(着地際)Ⓚ	中	20	10	−10	+3	-	○	
ダウン攻撃									
サッカーボールキック	(敵ダウン中)⇧Ⓚ	ダウン攻撃	13	18	-	-	-	-	
ジャンピングニースタンプ	(敵ダウン中)⇧Ⓟ	ダウン攻撃	25	33	-	-	-	-	
背後への攻撃									
ターンナックル	(敵が背後)Ⓟ	上	10	10	−3	+1	+5	背側	Ⓟからつながる技に移行可能
ターンローストレート	(敵が背後)⇩Ⓟ	下	14	13	−4	±0	+5	○	
ターンキック	(敵が背後)Ⓚ	上	30	10	+3	-	-	背側	
ターンロースピンキック	(敵が背後)⇩Ⓚ	下	20	17	−14	-	-	×	
ターンロースピンキック	(敵が背後)⬇Ⓚ	下	20	17	−14	-	-	×	
ドラゴンキック	(敵が背後)⇨Ⓚ	上	25	16	±0	-	-	×	
ターンライジングキック	(敵が背後)⇗Ⓚ	中	25	18	−3	-	-		
壁技									
リアクトラウンドキック	(自分が壁向き)⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	30	42	-	-	-	×	壁際限定
ウォールバックロール	(自分が壁向き)⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	-	-	-	-	-	-	壁際限定
起き上がり攻撃									
ライジングバックキック	ⓀⓀⓀ　うつ伏せ足敵側	中	20	27	−6	+3	+5	×	
ライジングバックキック	ⓀⓀⓀ　うつ伏せ足敵側(ディレイ)	中	20	16	−14	+2	+5	背側	後転時も同数値
ライジングバックキック	ⓀⓀⓀ　うつ伏せ足敵側(横転)	中	20	16	−6	+3	+5	○	
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ　うつ伏せ頭敵側	中	20	28	−6	+3	+6	×	
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ　うつ伏せ頭敵側(ディレイ)	中	20	16	−14	+2	+4	×	
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ　うつ伏せ頭敵側(横転)	中	20	16	−6	+3	+5	背側	
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ　うつ伏せ頭敵側(後転)	中	20	16	−14	+2	+4	×	
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ　仰向け足敵側	中	20	34	−6	+3	+5	×	
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ　仰向け足敵側(ディレイ)	中	20	16	−14	+2	+4	×	
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ　仰向け足敵側(横転)	中	20	16	−6	+3	+5	×	
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ　仰向け足敵側(後転)	中	20	16	−14	+2	+4	×	
スプリングキック	ⓀⓀⓀ　仰向け頭敵側	中	20	34	−10	±0	±0	○	
ライジングバックキック	ⓀⓀⓀ　仰向け頭敵側(ディレイ)	中	20	16	−14	+2	+5	背側	後転時も同数値
ライジングバックキック	ⓀⓀⓀ　仰向け頭敵側(横転)	中	20	16	−6	+3	+6	背側	
スライドロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ　うつ伏せ足敵側	下	20	29	−6	+1	+3	×	
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ　うつ伏せ足敵側(ディレイ)	下	20	18	−5	−3	+2	×	後転時も同数値
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ　うつ伏せ足敵側(横転)	下	20	18	−3	+4	+6	×	
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ　うつ伏せ頭敵側	下	20	33	−6	±0	+2	×	
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ　うつ伏せ頭敵側(ディレイ)	下	20	18	−14	−3	+2	×	
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ　うつ伏せ頭敵側(横転)	下	20	18	−6	+3	+6	×	
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ　うつ伏せ頭敵側(後転)	下	20	18	−14	−3	+2	×	
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ　仰向け足敵側	下	20	34	−6	+1	+5	×	
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ　仰向け足(ディレイ)	下	20	18	−14	−3	+2	×	
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ　仰向け足(横転)	下	20	18	−6	+3	+7	×	
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ　仰向け足(後転)	下	20	18	−14	−3	+2	×	
スプリングキック	⬇ⓀⓀⓀ　仰向け頭敵側	下	20	34	−10	±0	±0	○	
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ　仰向け頭敵側(ディレイ)	下	20	18	−5	−3	+2	×	後転時も同数値
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ　仰向け頭敵側(横転)	下	20	18	−6	±0	+3	×	

※1　1発目を出す前の背側

※2　フラミンゴをⒼでキャンセルした場合の硬化差−15

ラウ・チェン LAU CHAN

技名（読み）	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	硬化差 ガード	硬化差 ヒット	硬化差 カウンター	避け方向	備考
冲捶（ちゅうすい）	（近距離）Ⓟ	上	12	12	+2	+5	+10	↘	
冲捶（ちゅうすい）	Ⓟ	上	10	12	±0	+4	+8	○	
冲捶（ちゅうすい）	→Ⓟ	上	12	12	+2	+5	+10	→	踏み込む
連掌（れんしょう）	ⓅⓅ	上	10	8	−7	−6	±0	○	
雷撃掌（らいげきしょう）	ⓅⓅⓅ	上	12	10	−10	−9	−1	↙	
連環転身脚（れんかんてんしんきゃく）	ⓅⓅⓅⓀ	上	40	17	−15	-	-	×	
連環転身掃脚（れんかんてんしんそうきゃく）	ⓅⓅⓅ↓Ⓚ	下	30	17	−27	-	-	×	
連環背転脚（れんかんはいてんきゃく）	ⓅⓅⓅ↓Ⓚ	中	20	10	−23	−13	−5	○	
双拳旋風腿（そうけんせんぷうたい）	ⓅⓅⓀ	上	20	15	−10	-	-	腹側	
背旋連掌（はいせんれんしょう）	Ⓟ←Ⓟ	特殊中	20	17	−5	−1	-	背側	背向け状態へ
転身双虎掌（てんしんそうこしょう）	Ⓟ←ⓅⓅ	中	22	25	−14	-	-	↙	
連拳腿（れんけんたい）	ⓅⓀ	上	20	14	−8	−1	-	腹側	
連拳旋風牙（れんけんせんぷうが）	（Ⓟ or ⓅⓅ or ⓅⓅⓅヒット時）Ⓚ+Ⓖ	上	30	15	−16	-	-	×	
連掌燕旋蹴（れんしょうえんせんしゅう）	（Ⓟ or ⓅⓅ or ⓅⓅⓅヒット時）↓Ⓚ+Ⓖ	下	30	19	遠−1~近−5	-	-	×	距離によってダメージ変化
掃冲拳（そうちゅうけん）	↓Ⓟ	特殊下	9	12	−4	+3	+5	↙	
掃冲拳（そうちゅうけん）	↓Ⓟ	特殊下	9	12	−4	+3	+5	○	
肘撃（ちゅうげき）	↘Ⓟ	中	19	14	−4	±0	+6	↙	
鳳凰槍掌（ほうおうそうしょう）	↓Ⓟ+Ⓟ	上	20	21	−4	−1	-	○	酔い覚まし（酒−1）
虎燕壁拳（こえんへきけん）	↘Ⓟ	中	18	22	−5	±0	+8	腹側	酔い覚まし（酒−1）
倒蹴脚（そくしゅうきゃく）	↓Ⓟ+Ⓚ	中	18	18	−10	-	-	○	
虎槍掌（こそうしょう）	↘↓Ⓟ	上	24	13	−6	-	-	↙	酔い覚まし（酒−2）
飛燕転身掌（ひえんてんしんしょう）	←↑Ⓟ	特殊中	22	23	−11	-	-	○	背向け状態へ
飛燕連掌（ひえんれんしょう）	→↘Ⓟ↓Ⓟ	特殊中	18	27	±0	±0	+7	↓	↘Ⓟからつながる技に移行可能
飛燕掃脚（ひえんそうきゃく）	←↓Ⓟ↓Ⓚ	下	25	18	−6	-	-	背側	
飛燕旋風脚（ひえんせんぷうきゃく）	→↘Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	28	32	−11	-	-	×	脚位置Hの字時硬化差（ガード）−14
斜下掌（しゃかしょう）	↑Ⓟ	特殊中	13（遠15）	15	−4	−4	+3	○	
連掌（れんしょう）	↓Ⓟ+Ⓟ	上	10	9	−9	−5	−1	↙	
連環掌（れんかんしょう）	←Ⓟ+Ⓟ	上	12	10	−11	−10	−1	○	
連掌転身脚（れんしょうてんしんきゃく）	↓Ⓟ+ⓅⓀ	上	40	17	−15	-	-	×	
連掌背転脚（れんしょうはいてんきゃく）	←Ⓟ+Ⓟ↓Ⓚ	中	20	10	−23	−13	−5	○	
連掌転身掃脚（れんしょうてんしんそうきゃく）	↘Ⓟ+Ⓟ↓Ⓚ	下	30	17	−27	-	-	×	
連掌旋風腿（れんしょうせんぷうたい）	←Ⓟ+ⓀⓀ	上	20	14	−7	−4	-	○	
斜上掌（しゃじょうしょう）	↓↗Ⓟ	上	22（遠20）	15	−1	−7	-	↙	
斜上冲捶（しゃじょうちゅうすい）	↓←Ⓟ+Ⓟ	上	12	13	−3	±0	+5	○	Ⓟからつながる技に移行可能
連環虎燕掌（れんかんこえんしょう）	↓←Ⓟ↘Ⓟ+Ⓚ	中	18	20	−14	-	-	↘	
順歩冲掌（じゅんぽちゅうしょう）	←←Ⓟ	中	22	23	+2	+3	-	○	
順歩連掌（じゅんぽれんしょう）	←←Ⓟ+Ⓟ	上	12	9	+1	+3	+5	○	Ⓟからつながる技に移行ブロック
掩面腿（かつめんたい）	Ⓚ	上	25	14	−5	-	-	背側	
連蹴旋風（れんしゅうせんぷう）	ⓀⓀ	上	30	22	遠±0~近−3	-	-	×	距離によってダメージ変化
連蹴旋風（れんしゅうせんぷう）	Ⓚ~Ⓚ	上	30	16	遠−1~近−4	-	-	×	遅めに入力／距離によってダメージ変化
腿登裏旋脚（たいとうりせんきゃく）	（立ち途中）Ⓚ	中	30（遠25）	15	−9/−10	-	-	腹側	
旋栽腿（せんさいたい）	↓Ⓚ	下	15	15	−14	−9	−3	○	
転身裏旋脚（てんしんりせんきゃく）	↑ⓀⓀ	上	19	19	−13	-	-	背側※1	
連旋栽腿（れんせんさいたい）	↓ⓀⓀ	下	10	19	−14	−6	−6	背側※1	
連旋掃脚（れんせんそうきゃく）	↓ⓀⓀ+Ⓖ	下	12	18	−19	-	-	×	
地掃腿（ちそうたい）	←↓Ⓚ	下	25	23	−18	-	-	腹側	
旋中腿（せんちゅうたい）	←Ⓚ	中	21	16	−5	±0	+8	○	
穿脚冲掌（せんきゃくちゅうしょう）	←ⓀⓅ	上	16	19	−3	−8	+4	○	
穿脚連環虎掌（せんきゃくれんかんこしょう）	←ⓀⓅⓅ	上	15	16	−3	-	-	↙	酔い覚まし（酒−1）
虎脚背転（こきゃくはいてん）	↓Ⓚ	中	30	20	−15	-	-	○	
騰空虎穿脚（とうくうこせんきゃく）	↘Ⓚ	中	20	20	−14	-	-	↙	
燕子掌（えんししょう）	Ⓟ+Ⓚ	中	20（ため40）	23（ため52）	−12	±0	-	○	ため可
翻身壁拳（ほんしんへきけん）	↑Ⓟ+Ⓚ	中	21	22	−10	−1	+5	↘	酔い覚まし（酒−1）
転身穿肘撃（てんしんせんちゅうげき）	→Ⓟ+Ⓚ	中	25	20	−9	−1	-	腹側	
左虎爪掌（さこそうしょう）	←Ⓟ+Ⓚ	中	22	22	−6	+3	-	↙	
虎燕転身右担肘（こえんてんしんうたんちゅう）	←Ⓟ+ⓀⓅ	上	22	17	−9	-	-	○	
双虎烈把（そうこれっぱ）	↓Ⓟ+Ⓚ	中	30	21	−14	-	-	○	
旋風牙（せんぷうが）	Ⓚ+Ⓖ	上	30	25	遠−6~近−7	-	-	×	距離によってダメージ変化
燕旋蹴（えんせんしゅう）	↑Ⓚ+Ⓖ	下	30	24	−17	-	-	×	距離によってダメージ変化
虎龍転身脚（こりゅうてんしんきゃく）	→Ⓚ+Ⓖ	上	30	15	遠−20~近−22	-	-	×	酔い覚まし（酒−2）／距離によってダメージ変化
燕陣旋風脚（えんじんせんぷうきゃく）	→Ⓚ+Ⓖ	上	30	20	−13	-	-	×	背向け状態へ／脚位置Hの字時硬化差（ガード）−12
空虎脚（くうこきゃく）	↓Ⓚ+Ⓖ	中	32	25	−2	-	-	○	

技名（読み）	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	硬化差			避け方向	備考
					ガード	ヒット	カウンター		
向側避虎燕掌（こうそくひこえんしょう）	（♡方向避け中）Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	中	21	24	−13	±0	-	×	
向側避虎燕掌（こうそくひこえんしょう）	（△方向避け中）Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	中	21	26	−14	±0	-	×	
投げ技									
肩車頭落（けんしゃとうらく）	Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	30	8	−6	-	-	-	
転身爪巴掌（てんしんそうはしょう）	（敵の右側）Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	40	8	−6	-	-	-	
転身爪巴掌（てんしんそうはしょう）	（敵の左側）Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	40	8	−6	-	-	-	
猛虎背襲（もうこはいしゅう）	（敵の背後）Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	50	8	-	-	-	-	
雷震入林（らいしんにゅうりん）	▷Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	50	8	−8	-	-	-	酔い覚まし（酒−1）
雷震入林（らいしんにゅうりん）	（壁が背後）▷Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	60	8	−8	-	-	-	壁投げ
柳車旋転（りゅうしゃせんてん）	◁Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	45	8	−6	-	-	-	
柳車旋転（りゅうしゃせんてん）	（壁が背後）◁Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	60	8	−6	-	-	-	壁投げ
転身巴咽掌（てんしんはいんしょう）	◁▷Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	50	8	−6	-	-	-	
大地倒襲（だいちとうしゅう）	△△Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	60	8	−5	-	-	-	
柳手掛倒（りゅうしゅかとう）	◁▽Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	10	8	−8	-	-	-	
ジャンプ攻撃									
騰空斜掌（とうくうしゃしょう）	（上昇中）Ⓟ	中	15	21	−5	-	-	○	
騰空冲拳（とうくうちゅうけん）	（空中）Ⓟ	中	25	26	−9	-	-	○	
烈火虎尖脚（れっかこせんきゃく）	（上昇中）Ⓚ	中	20	16	−6	+13	-	○	
烈火虎尖脚（れっかこせんきゃく）	（空中）Ⓚ	中	20	16	−6	+13	-	○	
騰空中脚（とうくうちゅうきゃく）	（着地際）Ⓚ	中	20	16	−10	-	-	○	
転身掃腿（てんしんそうたい）	（着地際）▽Ⓚ	下	20	20	−2	-	-	×	
ダウン攻撃									
踏襲撃（とうしゅうげき）	（敵ダウン中）△Ⓚ	ダウン攻撃	13	19	-	-	-	-	
虎爪雷蹴（こそうらいしゅう）	（敵ダウン中）△Ⓟ	ダウン攻撃	25	32	-	-	-	-	
背後への攻撃									
背冲拳（はいちゅうけん）	（敵が背後）Ⓟ	上	12	11	+3	+6	+11	背側	Ⓟからつながる技に移行可能
背冲腿（はいちゅうたい）	（敵が背後）Ⓚ	上	30	10	−8	-	-	背側	
背後斜下掌（はいごしゃかしょう）	（敵が背後）▽Ⓟ	特殊中	20	14	−3	−2	-	○	△Ⓟからつながる技に移行可能
座架旋腿（ざかせんたい）	（敵が背後）▽Ⓚ	下	22	16	−17	-	-	背側	
虎脚背転（こきゃくはいてん）	（敵が背後）▷Ⓚ	中	30	26	−10	-	-	○	背向け状態になる技中に先行入力
騰空背翔（とうくうはいしょう）	（敵が背後）△Ⓚ＋Ⓖ	中	30	22	−22	-	-	○	背向け状態になる技中に先行入力
壁									
壁掛背蹴（へきかはいしゅう）	（自分が壁向き）▷Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	中	20	43	-	-	-	×	壁際限定
壁掛背転（へきかはいてん）	（自分が壁向き）△Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	特殊行動	-	-	-	-	-	-	壁際限定
起き攻め/対空攻撃									
背蹴腿（はいしゅうたい）	ⓀⓀⓀ　うつ伏せ足敵側	中	20	29	−6	+3	+5	○	
後蹴腿（こうしゅうたい）	ⓀⓀⓀ　うつ伏せ足敵側（ディレイ）	中	20	16	−14	+2	+5	背側	後転時も同数値
後蹴腿（こうしゅうたい）	ⓀⓀⓀ　うつ伏せ足敵側（横転）	中	20	16	−6	+3	+5	○	
後蹴腿（こうしゅうたい）	ⓀⓀⓀ　うつ伏せ頭敵側	中	20	35	−6	+3	+5	背側	
前旋腿（ぜんせんたい）	ⓀⓀⓀ　うつ伏せ頭敵側（ディレイ）	中	20	16	−14	+2	+4	○	
前旋腿（ぜんせんたい）	ⓀⓀⓀ　うつ伏せ頭敵側（横転）	中	20	16	−6	+3	+5	背側	
前旋腿（ぜんせんたい）	ⓀⓀⓀ　うつ伏せ頭敵側（後転）	中	20	16	−14	+2	+4	○	
前旋腿（ぜんせんたい）	ⓀⓀⓀ　仰向け足敵側	中	20	34	−6	+3	+5	×	
前旋腿（ぜんせんたい）	ⓀⓀⓀ　仰向け足敵側（ディレイ）	中	20	16	−14	+2	+4	×	
前旋腿（ぜんせんたい）	ⓀⓀⓀ　仰向け足敵側（横転）	中	20	16	−6	+3	+5	×	
前旋腿（ぜんせんたい）	ⓀⓀⓀ　仰向け足敵側（後転）	中	20	16	−14	+2	+4	×	
後蹴腿（こうしゅうたい）	ⓀⓀⓀ　仰向け頭敵側	中	20	34	−6	+3	+6	背側	
後蹴腿（こうしゅうたい）	ⓀⓀⓀ　仰向け頭敵側（ディレイ）	中	20	16	−14	+2	+5	背側	後転時も同数値
後蹴腿（こうしゅうたい）	ⓀⓀⓀ　仰向け頭敵側（横転）	中	20	16	−6	+3	+6	背側	
地掃旋腿（ちそうせんたい）	▼ⓀⓀⓀ　うつ伏せ足敵側	下	20	29	−6	+1	+3	×	
後掃旋腿（こうそうせんたい）	▼ⓀⓀⓀ　うつ伏せ足敵側（ディレイ）	下	20	18	−5	−3	+2	×	後転時も同数値
後掃旋腿（こうそうせんたい）	▼ⓀⓀⓀ　うつ伏せ足敵側（横転）	下	20	18	−3	+4	+6	×	
地掃脚（ちそうきゃく）	▼ⓀⓀⓀ　うつ伏せ頭敵側	下	20	30	−10	+1	+3	背側	
前掃旋腿（ぜんそうせんたい）	▼ⓀⓀⓀ　うつ伏せ頭敵側（ディレイ）	下	20	18	−14	−3	+2	×	
前掃旋腿（ぜんそうせんたい）	▼ⓀⓀⓀ　うつ伏せ頭敵側（横転）	下	20	18	−6	+3	+6	×	
前掃旋腿（ぜんそうせんたい）	▼ⓀⓀⓀ　うつ伏せ頭敵側（後転）	下	20	18	−14	−3	+2	×	
前掃旋腿（ぜんそうせんたい）	▼ⓀⓀⓀ　仰向け足敵側	下	20	34	−6	+1	+5	×	
前掃旋腿（ぜんそうせんたい）	▼ⓀⓀⓀ　仰向け足敵側（ディレイ）	下	20	18	−14	−3	+2	×	
前掃旋腿（ぜんそうせんたい）	▼ⓀⓀⓀ　仰向け足敵側（横転）	下	20	18	−6	+3	+7	×	
前掃旋腿（ぜんそうせんたい）	▼ⓀⓀⓀ　仰向け足敵側（後転）	下	20	18	−14	−3	+2	×	
後掃旋腿（こうそうせんたい）	▼ⓀⓀⓀ　仰向け頭敵側	下	20	34	−6	+1	+4	×	
後掃旋腿（こうそうせんたい）	▼ⓀⓀⓀ　仰向け頭敵側（ディレイ）	下	20	18	−5	−3	+2	×	後転時も同数値
後掃旋腿（こうそうせんたい）	▼ⓀⓀⓀ　仰向け頭敵側（横転）	下	20	18	−6	±0	+3	×	

※1　1発目を出す前の背側

パイ・チェン PAI CHAN

技名（読み）	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	硬化差 ガード	硬化差 ヒット	硬化差 カウンター	避け方向	備考
冲拳（ちゅうけん）	(近距離)Ⓟ	上	10	11	+1	+5	+9	○	
冲拳（ちゅうけん）	Ⓟ	上	10	11	+1	+5	+9	○	
冲拳（ちゅうけん）	➡Ⓟ	上	10	11	+1	+5	+9	○	踏み込む
冲拳（ちゅうけん）	⬅Ⓟ	上	10	11	+1	+5	+9	○	
連掌（れんしょう）	ⓅⓅ	上	10	7	−8	−4	±0	○	
雷撃掌（らいげきしょう）	ⓅⓅⓅ	上	12	10	−9	−8	+1	○	
連環転身脚（れんかんてんしんきゃく）	ⓅⓅⓅⓀ	上	38	17	−16	-	-	×	
連環転身掃脚（れんかんてんしんそうきゃく）	ⓅⓅⓅ↓Ⓚ	下	30	17	−24	-	-	×	
連環高端脚（れんかんこうたんきゃく）	ⓅⓅⓅ↘Ⓚ	上	30	16	−12	-	-	○	
連環背転脚（れんかんはいてんきゃく）	ⓅⓅⓅ↑Ⓚ	中	20	10	−21	−10	−2	○	
連拳蹬脚（れんけんとうきゃく）	ⓅⓅⓀ	特殊中	10	18	−12	−10	−10	○	
連拳蹬起脚（れんけんとうきゃく）	ⓅⓅⓀⓀ	中	25	10	−9	-	-	○	
連拳旋風牙（れんけんせんぷうが）	(Ⓟ or ⓅⓅ or ⓅⓅⓅヒット時)Ⓚ+Ⓖ	上	30	17	遠−5~近+4	-	-	×	距離によってダメージ変化
連拳燕旋蹴（れんけんえんせんしゅう）	(Ⓟ or ⓅⓅ or ⓅⓅⓅヒット時)↓Ⓚ+Ⓖ	下	30	19	遠−1~近−6	-	-	×	距離によってダメージ変化
連拳腿（れんけんたい）	ⓅⓀ	上	20	14	−9	−5	-	腹側	
掃冲拳（そうちゅうけん）	↓Ⓟ	特殊下	9	12	−4	+3	+5	○	
掃冲拳（そうちゅうけん）	↓Ⓟ	特殊下	9	12	−4	+3	+5	○	
穿冲拳（せんちゅうけん）	↘Ⓟ	中	14	14	−3	±0	+3	○	
上歩掃冲掌（じょうほそうちゅうしょう）	↘↘Ⓟ	上	12	19	−7	−1	+1	○	さばき効果あり／酔い覚まし（酒−1）
燕青檜掌（えんせいそうしょう）	↘↘ⓅⓅ	中	20	19	−12	+4	+6	○	
燕青虎双破（えんせいこそうは）	⬇↘Ⓟ	特殊中	20	16	−10	+3	-	○	
燕子双掌（えんしそうしょう）	↘↘Ⓟ	中	20	14	−8	−17	-	○	
飛燕弾腿（ひえんだんたい）	↘↘ⓅⓀ	上	20	12	−19	-	-	○	
上歩冲掌（じょうほちゅうしょう）	↘Ⓟ	中	20	18	−6	±0	-	○	
蒼下掻（そうかすい）	↘Ⓟ	下	12	19	−10	−9	±0	○	
蒼下旋風脚（そうかせんぷうきゃく）	↘ⓅⓀ	上（ため時中段）	25（ため45）	22（ため46）	−11	-	-	×	ため可／ため時は酔い覚まし（酒−1）
蒼下連捶（そうかれんすい）	↘ⓅⓅ	上	8	11	−8	−5	−2	○	ⓅⓅからつながる技に移行可能
蒼下連捶掌（そうかれんすいしょう）	↘ⓅⓅ↘Ⓟ	中	25	16	−11	-	-	○	
連捶蹬脚（れんすいとうきゃく）	↘ⓅⓅⓀ	中	10	18	−12	−10	−10	○	
連捶蹬起脚（れんすいとうききゃく）	↘ⓅⓅⓀⓀ	中	25	10	−9	-	-	○	
裏圏捶（りけんすい）	↘Ⓟ	上	12	22	−10	-	-	腹側	酔い覚まし（酒−2）
高蹴腿（こうしゅうたい）	Ⓚ	上	20	13	−9	-	-	○	
高蹴下捶（こうしゅうかすい）	ⓀⓅ	下	12	19	−16	−13	−8	○	
高蹴下捶旋風脚（こうしゅうかすいせんぷうきゃく）	ⓀⓅⓀ	上（ため時中段）	25（ため45）	22（ため46）	−11	-	-	×	ため可／酔い覚まし（酒−1）
虎燕煽脚（こえんせんきゃく）	ⓀⓀ	中	20	15	−10	−1	-	○	酔い覚まし（酒−1）
腿登襄旋脚（たいとうりせんきゃく）	(立ち途中)Ⓚ	中	30（遠25）	15	遠−7~近−10	-	-	腹側	
旋栽腿（せんさいたい）	↓Ⓚ	下	10	14	−14	−7	±0	○	
連下旋腿（れんかせんたい）	↓ⓀⓀ	上	19	19	−13	-	-	背側※1	
連旋掃脚（れんせんそうきゃく）	⬇ⓀⓀ	下	20	21	−18	-	-	×	
燕青蹬脚（えんせいとうきゃく）	↘Ⓚ	中	21	18	−11	−3	+3	○	
燕青蹬起脚（えんせいとうききゃく）	↘ⓀⓀ	中	15	10	−15	-	-	○	
翻身跳端脚（ほんしんちょうたんきゃく）	(走り中)➡Ⓚ	上	45	33	-	-	-	○	距離によってダメージ変化
高端脚（こうたんきゃく）	↘↘Ⓚ	上	30	16	−5	-	-	○	
燕青擺脚（えんせいはいきゃく）	↘Ⓚ	中	19	17	−9	−4	−1	背側	足位置ハの字時の硬化差（ガード）−8
旋中腿（せんちゅうたい）	↘Ⓚ	中	21	16	−5	±0	+8	○	
背転脚（はいてんきゃく）	↙Ⓚ	中	30	20	−20	-	-	○	
連旋背転脚（れんせんはいてんきゃく）	↓Ⓚ↙Ⓚ	中	30	32	−7	-	-	○	
飛燕単脚（ひえんたんきゃく）	↙Ⓚ	中	15	13	−4	+1	+3	○	
飛燕烈脚（ひえんれっきゃく）	↙ⓀⓀ	中中	15、20	4、9	−19	-	-	○	
燕青掛腿（えんせいかたい）	↓Ⓟ+Ⓚ	下	10(+20)	20	-	-	-	腹側	ヒットすると投げにシフト
燕青掛腿（えんせいかたい）	↑Ⓟ+Ⓚ	下	10(+20)	20	-	-	-	背側	ヒットすると投げにシフト
架推掌（かすいしょう）	↘↘↘Ⓟ+Ⓚ	中	30（ため45）	33（ため54）	±0	+6	-	○	ため可
旋風牙（せんぷうが）	Ⓚ+Ⓖ	上	30	22	遠−8~近−9	-	-	×	距離によってダメージ変化
燕旋蹴（えんせんしゅう）	↓Ⓚ+Ⓖ	下	30	24	遠−14~近−15	-	-	×	距離によってダメージ変化
燕舞連脚（えんぶれんきゃく）	↘Ⓚ+Ⓖ	中中	20、12	20、28	−10	-	-	○／○	2発目のみヒット時の硬化差（ガード／ヒット）−1/+5
燕青鵬空擺脚（えんせいとうくうはいきゃく）	↘↘Ⓚ+Ⓖ	中中	20、20	35、51	−7	-	-	○／○	
燕陣旋風脚（えんじんせんぷうきゃく）	↘Ⓚ+Ⓖ	上	35	17	遠−8~近−10	-	-	×	距離によってダメージ変化／酔い覚まし（酒−2）
飛燕鷹嘴（ひえんようしゅう）	↑Ⓚ+Ⓖ	中	25	50	−14	-	-	○※2	
翻身掃脚（ほんしんそうきゃく）	↓Ⓚ+Ⓖ	下	25	19	−21	−5	-	×	
燕蹴背転脚（えんしゅうはいてんきゃく）	↓Ⓚ+Ⓖ	中	30	32	−7	-	-	○	
燕蹴背転連脚（えんしゅうはいてんれんきゃく）	↙Ⓚ+Ⓖ↘Ⓚ	中	30	20	−20	-	-		
側進旋風牙（そくしんせんぷうが）	(↓方向避け中)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	25	21	−16	-	-	×	
側進旋風牙（そくしんせんぷうが）	(↑方向避け中)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	25	21	−16	-	-	×	
仆腿（ぼくたい）	↘Ⓚ↘	特殊行動	-	-	-	-	-	-	
仆腿～冲拳（ぼくたい～ちゅうけん）	(仆腿中)Ⓟ	中	8	17	−6	−3	±0	○	
仆腿～雷撃掌（ぼくたい～らいげきしょう）	(仆腿中)ⓅⓅ	上	12	10	−9	−8	+1	○	
仆腿～連環転身脚（ぼくたい～れんかんてんしんきゃく）	(仆腿中)ⓅⓅⓀ	上	38	17	−16	-	-	×	
仆腿～連環転身掃脚（ぼくたい～れんかんてんしんそうきゃく）	(仆腿中)ⓅⓅ↓Ⓚ	下	30	17	−24	-	-	×	
仆腿～連環高端脚（ぼくたい～れんかんこうたんきゃく）	(仆腿中)ⓅⓅ↘Ⓚ	上	30	16	−12	-	-	○	
仆腿～連環背転脚（ぼくたい～れんかんはいてんきゃく）	(仆腿中)ⓅⓅ↑Ⓚ	中	20	10	−21	−10	−2	○	
仆腿～前掃腿（ぼくたい～ぜんそうたい）	(仆腿中)Ⓚ	下	23	23	−8	-	-	×	
仆腿～前掃腿膝脚（ぼくたい～ぜんそうたいとうきゃく）	(仆腿中)ⓀⓀ	中中	10、10	35、45	−15	-	-	○	
仆腿～金鶏（ぼくたい～きんけい）	(仆腿中)Ⓟ+Ⓚ	中	20	20	−13	-	-	○	
仆腿～後掃腿（ぼくたい～こうそうたい）	(仆腿中)Ⓚ+Ⓖ	下	23	21	−10	-	-	×	
仆腿～後掃双衝撃（ぼくたい～こうそうそうしょうげき）	(仆腿中)Ⓚ+Ⓖ+Ⓟ	中	35	50	+2	-	-	○	
迷縦歩（めいしょうほ）	↘Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	-	-	-	-	-	-	
迷縦歩流水掌打（めいしょうほりゅうすいしょうだ）	(迷縦歩中)Ⓟ	中中	10、10	16、38	+11	+16	+16	○	仆腿へ
迷縦歩激流掌打（めいしょうほげきりゅうしょうだ）	(迷縦歩中)ⓅⓅ	中中中中	5、10、5、5	15、25、39、52	+1	+6	+6	○	仆腿へ
迷縦歩激流破（めいしょうほげきりゅうは）	(迷縦歩中)ⓅⓅⓅ	中	20	19	−15	+1	+5		
迷歩前掃腿（めいほぜんそうたい）	(迷縦歩中)Ⓚ	下	23	23	−14	-	-	×	
迷縦芸燕旋脚（めいしょうげいえんせんきゃく）	(迷縦歩中)Ⓚ+Ⓖ	中	20	22	−6	−4	-	腹側※3	
迷縦芸燕子連挙（めいしょうげいえんしれんしょう）	(迷縦歩中)Ⓚ+ⒼⓅ	中	12、10	14、22	−5	+1	+2	腹／背※4	
迷縦芸燕子連挙掃脚（めいしょうげいえんしれんしょうそうきゃく）	(迷縦歩中)Ⓚ+ⒼⓅⓀ	下	23	27	−18	-	-	×	
投げ技									
転身捜倒（てんしんそうとう）	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	8	−3	-	-	-	
背身挑掌（はいしんちょうしょう）	(敵の右側)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	8	−10	-	-	-	
背身挑掌（はいしんちょうしょう）	(敵の左側)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	8	−8	-	-	-	

技 名(読み)	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	硬化差			避け方向	備 考
					ガード	ヒット	カウンター		
春燕掛塔(しゅんえんかとう)	(敵の背後)Ⓟ+Ⓖor(しゃがんだ敵の背後)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	上(下)段投げ	10	8	-	+21	-	-	
雷震入林(らいしんにゅうりん)	⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50	8	−8	-	-	-	酔い覚まし(酒−1)
雷震入林(らいしんにゅうりん)	(壁が背後)⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	60	8	−8	-	-	-	壁投げ
飛燕翻跨(ひえんほんこ)	⇧Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	0	8	−7	+10	-	-	
空烈天鳳(くうれつてんほう)	⬇⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	60	8	−6	-	-	-	ジャスト受け身時ダメージ50
倒身陰掌(とうしんいんしょう)	⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50	8	−8	-	-	-	
天地頭落(てんちとうらく)	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	55	8	−4	-	-	-	
天地頭落(てんちとうらく)	(壁が前)⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	63	8	−4	-	-	-	壁投げ/酔い覚まし(酒−1)
旋風燕陣(せんぷうえんじん)	⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	60	8	−8	-	-	-	
掣燕掛塔(せいえんかとう)	⇦⇩Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	10	8	−8	-	-	-	
旋風燕華(せんぷうえんか)	⇦⇧⇨Ⓟ+Ⓖor⇦⇩⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	68	8	−6	-	-	-	
燕風輪翔(えんふうりんしょう)	(しゃがんだ敵)⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	0	8	−6	+14	-	-	
背身挑掌(はいしんちょうしょう)	(しゃがんだ敵の右側)⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	40	8	−10	-	-	-	
背身挑掌(はいしんちょうしょう)	(しゃがんだ敵の左側)⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	40	8	−8	-	-	-	
当て身技									
<上段Ⓟ当て身> 雲手・双掌破(うんしゅ・そうしょうは)	⇨Ⓟ+Ⓚ	当て身	5	1	-	-	-	-	対上右Ⓟ
雲手・双掌破(うんしゅ・そうしょうは)	⇨Ⓟ+Ⓚ	当て身	5	1	-	-	-	-	対上左Ⓟ
燕旋擺柳(えんせんはいりゅう)	⇨Ⓟ+Ⓚ	当て身	25	1	-	-	-	-	対上Ⓟ
<上段Ⓚ当て身> 旋風擺脚(せんぷうはいきゃく)	⇨Ⓟ+Ⓚ	当て身	5	1	-	-	-	-	対上右Ⓚ
旋風掃脚(せんぷうそうきゃく)	⇨Ⓟ+Ⓚ	当て身	5	1	-	-	-	-	対上左Ⓚ
螺旋按掌(らせんあんしょう)	⇨Ⓟ+Ⓚ	当て身	25	1	-	-	-	-	対上右Ⓚ
螺旋按掌(らせんあんしょう)	⇨Ⓟ+Ⓚ	当て身	25	1	-	-	-	-	対上左Ⓚ
翻身螺旋按蹴(ほんしんらせんあんしゅう)	(敵パイの螺旋按掌成立時)Ⓟ+Ⓖ	当て身	10	-	-	-	-	-	対右上中Ⓚスタート時/パイ VS. パイ限定
<中段Ⓟ当て身> 燕旋擺柳(えんせんはいりゅう)	⇦Ⓟ+Ⓚ	当て身	25	1	-	-	-	-	対中Ⓟ
雲手・双掌破(うんしゅ・そうしょうは)	⇧Ⓟ+Ⓚ	当て身	5	1	-	-	-	-	対中右Ⓟ
雲手・双掌破(うんしゅ・そうしょうは)	⇧Ⓟ+Ⓚ	当て身	5	1	-	-	-	-	対中左Ⓟ
<中段Ⓚ当て身> 螺旋按掌(らせんあんしょう)	⇧Ⓟ+Ⓚ	当て身	25	1	-	-	-	-	対右中Ⓚ
螺旋按掌(らせんあんしょう)	⇧Ⓟ+Ⓚ	当て身	25	1	-	-	-	-	対左中Ⓚ
奔牛献角(もうぎゅうけんかく)	⇧Ⓟ+Ⓚ	当て身	5	1	-	-	-	-	対中右Ⓚ
流水壁拳(りゅうすいへきけん)	⇧Ⓟ+Ⓚ	当て身	5	1	-	-	-	-	対中左Ⓚ
架脚旋転(かきゃくせんてん)	⇧Ⓟ+Ⓚ	当て身	25	1	-	-	-	-	対左右中Ⓚ
<肘当て身> 双推山門(そうすいさんもん)	⇧Ⓟ+Ⓚ	当て身	5	1	-	-	-	-	対中右肘
落燕掛塔(らくえんかとう)	⇧Ⓟ+Ⓚ	当て身	5	1	-	-	-	-	対中左肘
飛燕擺柳(ひえんはいりゅう)	⇧Ⓟ+Ⓚ	当て身	30	1	-	-	-	-	対右肘
飛燕擺柳(ひえんはいりゅう)	⇧Ⓟ+Ⓚ	当て身	30	1	-	-	-	-	対左肘
<膝当て身> 提膝掃脚(ていしつそうきゃく)	⇧Ⓟ+Ⓚ	当て身	5	1	-	-	-	-	対中右膝
操膝倒落(そうしつとうらく)	⇧Ⓟ+Ⓚ	当て身	5	1	-	-	-	-	対中左膝
膝転倒海(しつてんとうかい)	⇧Ⓟ+Ⓚ	当て身	25	1	-	-	-	-	対右膝
膝転倒海(しつてんとうかい)	⇧Ⓟ+Ⓚ	当て身	25	1	-	-	-	-	対左膝
ジャンプ攻撃									
騰空双掌(とうくうそうしょう)	(上昇中)Ⓟ	中	25	34	−11	-	-		
騰弾圏捶(とうだんけんすい)	(空中)Ⓟ	中	25	26	−9	-	-	○	
飛刺腿(ひしたい)	(上昇中)Ⓚ	中	18	20	−9	+2	+9	-	
側蹴腿(そくしゅうたい)	(空中)Ⓚ	中	20	10	−6	+5	-	○	
側蹴腿(そくしゅうたい)	(着地際)Ⓚ	中	20	10	−10	+3	-	○	
ダウン攻撃									
雷陰掌打(らいいんしょうだ)	(敵ダウン中)⇧Ⓟ	ダウン攻撃	10	18	-	-	-	-	
燕蹴雷撃(えんしゅうらいげき)	(敵ダウン中)⇧Ⓟ	ダウン攻撃	25	30	-	-	-	-	
背後への攻撃									
背崩捶(はいほうすい)	(敵が背後)Ⓟ	上	12	11	−7	−4	+1	背側	Ⓟからつながる技に移行可能
背冲腿(はいちゅうたい)	(敵が背後)Ⓚ	上	20	13	−6	-	-	○	Ⓚからつながる技に移行可能
背下崩捶(はいかほうすい)	(敵が背後)⇩Ⓟ	下	12	20	−12	−9	−4	○	⇧Ⓟからつながる技に移行可能
座架旋腿(ざかせんたい)	(敵が背後)⇩Ⓚ	下	20	21	−14	-	-	×	
前蹴後転脚(ぜんしゅうこうてんきゃく)	(敵が背後)⇩Ⓚ	中	30	26	−10	-	-	○	背向け状態になる技中に先行入力
前蹴後転脚(ぜんしゅうこうてんきゃく)	(敵が背後)Ⓚ+Ⓖ	中	30	32	-	-	-	×	上段投げの春燕掛塔後に入力
壁技									
壁掛背蹴(へきかはいしゅう)	(自分が壁向き)⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	30	45	-	+6	+8	×	壁際限定
壁掛背転(へきかはいてん)	(自分が壁向き)⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	-	-	-	-	-	-	壁際限定
起き上がり攻撃									
背旋腿(はいせんたい)	ⓀⓀⓀ うつ伏せ足敵側	中	20	27	−6	+3	+5	×	
後蹴腿(こうしゅうたい)	ⓀⓀⓀ うつ伏せ足敵側(ディレイ)	中	20	16	−14	+2	+5	背側	後転時も同数値
後蹴腿(こうしゅうたい)	ⓀⓀⓀ うつ伏せ足敵側(横転)	中	20	16	−6	+3	+5	-	
後蹴腿(こうしゅうたい)	ⓀⓀⓀ うつ伏せ頭敵側	中	20	35	−6	+3	+5	背側	
前旋腿(ぜんせんたい)	ⓀⓀⓀ うつ伏せ頭敵側(ディレイ)	中	20	16	−14	+2	+4	×	
前旋腿(ぜんせんたい)	ⓀⓀⓀ うつ伏せ頭敵側(横転)	中	20	16	−6	+3	+5	背側	
前旋腿(ぜんせんたい)	ⓀⓀⓀ うつ伏せ頭敵側(後転)	中	20	16	−14	+2	+4	×	
前旋腿(ぜんせんたい)	ⓀⓀⓀ 仰向け足敵側	中	20	34	−6	+3	+5	×	
前旋腿(ぜんせんたい)	ⓀⓀⓀ 仰向け足敵側(ディレイ)	中	20	16	−14	+2	+4	×	
前旋腿(ぜんせんたい)	ⓀⓀⓀ 仰向け足敵側(横転)	中	20	16	−6	+3	+5	×	
前旋腿(ぜんせんたい)	ⓀⓀⓀ 仰向け足敵側(後転)	中	20	16	−14	+2	+4	×	
後蹴腿(こうしゅうたい)	ⓀⓀⓀ 仰向け頭敵側	中	20	34	−6	+3	+6	背側	
後蹴腿(こうしゅうたい)	ⓀⓀⓀ 仰向け頭敵側(ディレイ)	中	20	16	−14	+2	+5	背側	後転時も同数値
後蹴腿(こうしゅうたい)	ⓀⓀⓀ 仰向け頭敵側(横転)	中	20	16	−6	+3	+6	背側	
地掃旋腿(ちそうせんたい)	⬇ⓀⓀⓀ うつ伏せ足敵側	下	20	29	−6	+1	+3	×	
後掃旋腿(こうそうせんたい)	⬇ⓀⓀⓀ うつ伏せ足敵側(ディレイ)	下	20	18	−5	−3	+2	×	後転時も同数値
後掃旋腿(こうそうせんたい)	⬇ⓀⓀⓀ うつ伏せ足敵側(横転)	下	20	18	−3	+4	+6	×	
地掃脚(ちそうきゃく)	⬇ⓀⓀⓀ うつ伏せ頭敵側	下	20	30	−10	+1	+3	背側	
前掃旋腿(ぜんそうせんたい)	⬇ⓀⓀⓀ うつ伏せ頭敵側(ディレイ)	下	20	18	−14	−3	+2	×	
前掃旋腿(ぜんそうせんたい)	⬇ⓀⓀⓀ うつ伏せ頭敵側(横転)	下	20	18	−6	+3	+6	×	
前掃旋腿(ぜんそうせんたい)	⬇ⓀⓀⓀ うつ伏せ頭敵側(後転)	下	20	18	−14	−3	+2	×	
前掃旋腿(ぜんそうせんたい)	⬇ⓀⓀⓀ 仰向け足敵側	下	20	34	−6	+1	+5	×	
前掃旋腿(ぜんそうせんたい)	⬇ⓀⓀⓀ 仰向け足敵側(ディレイ)	下	20	18	−14	−3	+2	×	
前掃旋腿(ぜんそうせんたい)	⬇ⓀⓀⓀ 仰向け足敵側(横転)	下	20	18	−6	+3	+7	×	
前掃旋腿(ぜんそうせんたい)	⬇ⓀⓀⓀ 仰向け足敵側(後転)	下	20	18	−14	−3	+2	×	
後掃旋腿(こうそうせんたい)	⬇ⓀⓀⓀ 仰向け頭敵側	下	20	34	−6	+1	+4	×	
後掃旋腿(こうそうせんたい)	⬇ⓀⓀⓀ 仰向け頭敵側(ディレイ)	下	20	18	−5	−3	+2	×	後転時も同数値
後掃旋腿(こうそうせんたい)	⬇ⓀⓀⓀ 仰向け頭敵側(横転)	下	20	18	−6	±0	+3	×	

※1:1発目を出す前の背側　※2:技の出始めのみ両側に避けられる　※3:迷蹤歩を出す前の腹側　※4:迷蹤歩を出す前の腹側(1段目)/背側(2段目)

ウルフ・ホークフィールド WOLF HAWKFIELD

技名（読み）	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	硬化差 ガード	硬化差 ヒット	硬化差 カウンター	避け方向	備考
打撃技									
ストレートハンマー	(近距離)Ⓟ	上	14	13	+2	+6	+11	○	
ストレートハンマー	Ⓟ	上	14	13	+2	+6	+11	○	
ストレートハンマー	➡Ⓟ	上	14	13	+2	+6	+11	○	踏み込む
ジャブストレート	ⓅⓅ	上	14	9	−6	−4	+3	○	
1、2、アッパー	ⓅⓅⓅ	特殊中	19	18	−10	−7	±0		
エルボースマッシュ	ⓅⓅ↘Ⓟ	上	16	12	−11	−8	+1	○	
コンボエルボーバット	ⓅⓅ↘Ⓟ↘Ⓟ	上	20	15	−10	-	-		
コンボダブルアームスープレックス	ⓅⓅ↘Ⓟ↘Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	60	8	-	-	-	-	
ハンマーキック	ⓅⓀ	上	20	12	−4	+2	-	背側	
ローハンマー	↓Ⓟ	特殊下	9	12	−4	+3	+5	○	
ローハンマー	↓Ⓟ	特殊下	9	12	−4	+3	+5	○	
ボディブロー	↘Ⓟ	中	18	16	−10	−4	+3	○	
ドラゴンフィッシュブロー	↗ⓅⓅ	中	20	24	−18	-	-	○	酔い覚まし（酒−1）
リバーススレッジハンマー	↓↘→Ⓟ	中	30	14	−15	-	-	○	
アックスラリアット	←↙Ⓟ	上	35	28	-	-	-	腹側	上段ガード不能
スクリューフック	→↘↓↙←Ⓟ	中	20	14	−10	−9	-	腹側	
スクリューラリアット	←↙↓↘→ⓅⓅ	上	20	23	−6	-	-	腹側	
エルボーバット	→Ⓟ	上	20	15	−4	-	-	○	よろけ状態にヒット時は硬化差＋9
ショルダーアタック	←↙Ⓟ	中	29(ため53)	28(ため49)	−11	-	-	○	ため可
ショルダーフェイント	←→Ⓟ(ため中)↓	特殊行動	-	-	-	-	-	-	
アローナックル・リアル	→↘Ⓟ	上	35	42	-	-	-	○	酔い覚まし（酒−2）
アローナックル	↘Ⓟ	中	20	15	−6	±0	+3	○	酔い覚まし（酒−1）
バーティカルアッパー	➡↘Ⓟ	中	22	17(遠16)	遠−5〜近−6	遠+3〜近+1	-	○	
コメットフック	↘Ⓟ	中	19	17	−4	±0	+8	○	
トマホークチョップ	↘Ⓟ	中	15	18	−4	±0	+2	○	酔い覚まし（酒−1）
フライングメイヤー	↘Ⓟ(ヒット時)↘Ⓟ+Ⓖ	ヒット投げ	40	-	-	-	-	-	
ハイキック	Ⓚ	上	30	16	−6	-	-	背側	
ハイキック	➡Ⓚ	上	30	16	−1	-	-	背側	踏み込む
ダブルハイキック	ⓀⓀ	上	20	21	−6	-	-	腹側	
ロースマッシュ	↓Ⓚ	下	17	16	−14	−6	±0	背側	
ニーブラスト	↘Ⓚ	中	30	17	−12	-	-	○	
ロードロップキック	↘↓Ⓚ	特殊下	20	16	−26	-	-	○	
フェイスリフトキック	↗Ⓚ	中	28	19	−10	-	-	背側	
ドロップキック	↙Ⓚ	上	30	23	-	-	-	○	
レベルバッククラッシュ	Ⓟ+Ⓚ	上(ため時中段)	30(ため30)	10	−2	+3	+7	背側	ため可／酔い覚まし（酒−1）
ランニングショルダーアタック	(走り中)➡Ⓟ+Ⓚ	中	35	20	遠−10〜近−11	-	-	○	距離によってダメージ変化
トマホークフラッシュ	→Ⓟ+Ⓚ	上	20	15	−2	+3	+5	○	酔い覚まし（酒−2）
ショートショルダー	←→Ⓟ+Ⓚ	中	30	20	−12	-	-	○	
グリズリーラリアット	↗Ⓟ+Ⓚ	下	20	20	−27	-	-	腹側	
ネックカットキック	Ⓚ+Ⓖ	上	30	20	-	-	-	腹側	ダウンへ／酔い覚まし（酒−2）
ローリングソバット	←Ⓚ+Ⓖ	中	30	26	−4	-	-	背側	
フライングニールキック	→→Ⓚ+Ⓖ	上	35	23	−37	-	-	×	
ヘビトーキック	↘Ⓚ+Ⓖ	中	17	17	−13	−8	−5	○	
トーキックスタナー	←Ⓚ+Ⓖ(ヒット時)Ⓟ+Ⓖ	ヒット投げ	45	-	-	-	-	-	
トーキックサイド	↘Ⓚ+ⒼⓀ	中	17	16	−14	−6	−5	○	
フロントロールキック	←→Ⓚ+Ⓖ	中	30	29	-	-	-	○	ダウンへ
トラースキック	→Ⓚ+Ⓖ	上	25	28	-	-	-	○	背向け状態へ
ミサイルキック	↗Ⓚ+Ⓖ	上	35	33	-	-	-	○	ダウンへ
サイドステップキャッチ	(↓方向避け中)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	投げ	40〜70	29	−1	-	-	-	角度によって技が変化
サイドステップキャッチ	(→方向避け中)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	投げ	40〜70	29	−1	-	-	-	角度によって技が変化
ジャンピングラリアット	(走り中)➡Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	上	35	38	-	-	-	○	上段ガード不能
投げ技									
フェイスクラッシュチョップ	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	8	−6	-	-	-	
フェイスクラッシュチョップ	(壁が前)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	8	−6	-	-	-	壁投げ
スライディングレッグシザース	(敵の右側)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50	8	−13	-	-	-	
スライディングレッグシザース	(敵の左側)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50	8	−8	-	-	-	
ジャーマンスープレックス	(敵の背後)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	70	8	-	-	-	-	
ブレーンバスター	↘Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	60	8	−8	-	-	-	
ボディスラム	↗Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50	8	ダウン	-	-	-	
ウォールボディースラム	(壁が前)↘Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	70	8	ダウン	-	-	-	壁投げ
フランケンシュタイナー	↗Ⓟ+Ⓖ	上段キャッチ投げ	60	20	-	-	-	-	
アームホイップ	→↘Ⓟ+Ⓖ	上段キャッチ投げ	50	19	-	-	-	-	
スタイナーズスクリュードライバー	←↙Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	70	8	−8	-	-	-	
ジャックハマー	↙↘Ⓟ+Ⓖ+Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	70	-	-	-	-	-	
ジャイアントスイング	↗↘↓↙Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	80(100)	11	±0(+13)	-	-	-	()内最速入力時／ジャスト受け身時はダメージ各−20
	→↘↓↙←Ⓟ+Ⓖ				−6	-	-	-	
リストロックスロー	↗Ⓟ+ⒼⓅ+Ⓖ	上段投げ	70	8	-	-	-	-	酔い覚まし（酒−2）
ペンデュラム・ラリアット	→↘↓↙←Ⓟ+Ⓖ or ↓↘→↘↓↙←Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	50	-	±0	-	-	-	
KS（ケー・ス）	↗Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	80	8	-	-	-	-	
ロースウェイタックル	→Ⓟ+Ⓖ	上段キャッチ投げ	0	40	-	-	-	-	回り込み状態へ／回り込み状態解除時の硬化差±0
キャッチ	(組み状態から)Ⓟ+Ⓖ	上段キャッチ投げ	0	15	−1	-	-	-	組み状態へ／組み状態解除時の硬化差±0
サンダーファイヤーパワーボム	(組み状態から)←Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	60	-	+1	-	-	-	
チェンジ	(組み状態から)↘Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	0	-	−1	+20	-	-	回り込み状態へ／回り込み状態解除時の硬化差±0
プッシュ	(組み状態から)↘Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	0	-	−1	-	-	-	

技名（読み）	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	硬化差			避け方向	備考
					ガード	ヒット	カウンター		
フロントネックチャンスリー	(組み状態から)⇦Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	60	-	−1	-	-	-	
スリングショットフロントスープレックス	(回り込み状態から)Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	60	-	±0	-	-	-	
ジャーマンスープレックス	(回り込み状態から)⇨Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	70	-	±0	よろけ	-	-	
ブッシュ	(回り込み状態から)⇦Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	0	-	±0	-	-	-	
カーフブランディング	(回り込み状態から)⇩Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	65	-	±0	-	-	-	
タイガースープレックス	(敵の右側)⇦⇨or⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	70	-	−11	-	-	-	
サイクロンホイップ	(敵の左側)⇦⇨or⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	60	8	−10	-	-	-	
サイクロンホイップ	(敵の背後)⇩Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	60	8	-	-	-	-	
ドラゴンスープレックス	(敵の背後)⇩Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	80	8	-	-	-	-	
フランケンシュタイナー	(敵しゃがみ)⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	上段キャッチ投げ	60	20	−6	-	-	-	
サイドスープレックス	(敵しゃがみ)⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	50	8	−6	-	-	-	
タイガードライバー	(敵しゃがみ)⇦⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	70	8	−6	-	-	-	
ビックブリッジボム	(敵しゃがみ)⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	60	8	±0	-	-	-	
ダブルアームスープレックス	(しゃがんだ敵の右側)⇨or⇩or⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	60	8	±0	-	-	-	
クロスアームブリーカー	(しゃがんだ敵の左側)⇨or⇩or⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	70	8	±0	-	-	-	
クロスアームブリーカー	(しゃがんだ敵の背後)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	70	8	-	-	-	-	
ジャーマンスープレックス		下段投げ	80	8					
	⇧Ⓟ+Ⓚ				-	-	-	-	
<上段Ⓚ当て身> キャプチュード	⇨Ⓟ+Ⓚ	当て身	40	1	-	-	-	-	対上段Ⓚ
<中段Ⓚ当て身> キャプチュード	⇨Ⓟ+Ⓚ	当て身	40	1	-	-	-	-	対中段Ⓚ
ドラゴンスクリュー	⇦Ⓟ+Ⓚ	当て身	30	1	-	-	-	-	対左中Ⓚ
ドラゴンスクリュー	⇧Ⓟ+Ⓚ	当て身	40	1	+16	-	-	-	対右中Ⓚ
<下段Ⓟ当て身> ローパンチカット	⇩Ⓟ+Ⓚ	当て身	30	1	+16	-	-	-	対左下Ⓟ
<さばき技> ローパンチカット		当て身	0	1					対右下Ⓟ
	(上昇中)Ⓟ				−10	-	-	○	
ステップハンマー	(空中)Ⓟ	中	25	34	−9	-	-	○	
ロックパンチ	(上昇中)Ⓚ	中	25	26	−10	-	-	○	
トークラッシュ	(空中)Ⓚ	中	25	39	−6	-	-	○	
トークラッシュ	(着地際)Ⓚ	中	25	10	−9	−4	-	○	
ハンマーエッジ		中	22	10					
	(敵ダウン中)⇧Ⓟ				-	-	-	-	
エルボードロップ	(敵ダウン中)⇧Ⓟ	ダウン攻撃	15	29	-	-	-	-	
エルボー	(敵ダウン中)⇦⇨Ⓚ+Ⓖ	ダウン攻撃	25	39	-	-	-	-	
フロントロールキック	(敵ダウン中)⇧Ⓚ	ダウン攻撃	18	34	-	-	-	-	
サマーソルトドロップ	(敵仰向けダウン中)⇩Ⓟ+Ⓖ	ダウン攻撃	16	32	-	-	-	-	
ダブルクロー	(敵うつ伏せダウン中)⇩Ⓟ+Ⓖ	ダウン投げ	0	25	-	-	-	-	
ダブルクロー		ダウン投げ	0	25					
	(敵が背後)Ⓟ				−7	−4	+1	○	
ローリングハンマー	(敵が背後)Ⓚ	上	12	11	±0	-	-	腹側	Ⓟからつながる技に移行可能
バックキック	(敵が背後)⇧Ⓟ	上	30	16	−9	-	-	腹側	
バックローハンマー	(敵が背後)⇧Ⓚ	下	20	15	−17	-	-	○	
バックドロップキック	(敵が背後)⬇Ⓟ	下	20	17	−9	-	-	腹側	
ローリングハンマー	(敵が背後)⬇Ⓚ	下	20	15	−17	-	-	○	
バックドロップキック		下	20	17					
	(自分が壁向きで敵が背後)⇧Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ				+2	-	-	×	
ジャンピングニー		中	30	52					壁際限定
	ⒼⒼⒼ うつ伏せ足敵側				−6	+3	+5	○	
ヒールレイズキック	ⒼⒼⒼ うつ伏せ足敵側(ディレイ)	中	20	29	−14	+2	+5	背側	
ヒールキック	ⒼⒼⒼ うつ伏せ足敵側(横転)	中	20	16	−6	+3	+5	○	後転時も同数値
ヒールキック	ⒼⒼⒼ うつ伏せ頭敵側	中	20	16	−6	+3	+6	×	
ローリングクリアー	ⒼⒼⒼ うつ伏せ頭敵側(ディレイ)	中	20	28	−14	+2	+4	×	
ローリングクリアー	ⒼⒼⒼ うつ伏せ頭敵側(横転)	中	20	16	−6	+3	+5	背側	
ローリングクリアー	ⒼⒼⒼ うつ伏せ頭敵側(後転)	中	20	16	−14	+2	+4	×	
ローリングクリアー	ⒼⒼⒼ 仰向け足敵側	中	20	16	−6	+3	+5	×	
ローリングクリアー	ⒼⒼⒼ 仰向け足敵側(ディレイ)	中	20	34	−14	+2	+4	×	
ローリングクリアー	ⒼⒼⒼ 仰向け足敵側(横転)	中	20	16	−6	+3	+5	×	
ローリングクリアー	ⒼⒼⒼ 仰向け足敵側(後転)	中	20	16	−14	+2	+4	×	
ローリングクリアー	ⒼⒼⒼ 仰向け頭敵側	中	20	16	−6	+3	+6	背側	
ヒールキック	ⒼⒼⒼ 仰向け頭敵側(ディレイ)	中	20	34	−14	+2	+5	背側	
ヒールキック	ⒼⒼⒼ 仰向け頭敵側(横転)	中	20	16	−6	+3	+6	背側	後転時も同数値
ヒールキック	⬇ⒼⒼⒼ うつ伏せ足敵側	中	20	16	−14	-	-	○	
スライディングキック	⬇ⒼⒼⒼ うつ伏せ足敵側(ディレイ)	下	20	30	−5	−3	+2	×	
ロークリアー	⬇ⒼⒼⒼ うつ伏せ足敵側(横転)	下	20	18	−3	+4	+6	×	後転時も同数値
ロークリアー	⬇ⒼⒼⒼ うつ伏せ頭敵側	下	20	18	−9	-	-	○	
ダブルヒールクリアー	⬇ⒼⒼⒼ うつ伏せ頭敵側(ディレイ)	下	20	32	−14	−3	+2	×	
ロークリアー	⬇ⒼⒼⒼ うつ伏せ頭敵側(横転)	下	20	18	−6	+3	+6	×	
ロークリアー	⬇ⒼⒼⒼ うつ伏せ頭敵側(後転)	下	20	18	−14	−3	+2	×	
ロークリアー	⬇ⒼⒼⒼ 仰向け足敵側	下	20	18	−6	+1	+5	×	
ロークリアー	⬇ⒼⒼⒼ 仰向け足敵側(ディレイ)	下	20	34	−14	−3	+2	×	
ロークリアー	⬇ⒼⒼⒼ 仰向け足敵側(横転)	下	20	18	−6	+3	+7	×	
ロークリアー	⬇ⒼⒼⒼ 仰向け足敵側(後転)	下	20	18	−14	−3	+2	×	
ロークリアー	⬇ⒼⒼⒼ 仰向け頭敵側	下	20	18	−6	+1	+4	×	
ロークリアー	⬇ⒼⒼⒼ 仰向け頭敵側(ディレイ)	下	20	34	−5	−3	+2	×	
ロークリアー	⬇ⒼⒼⒼ 仰向け頭敵側(横転)	下	20	18	−6	±0	+3	×	後転時も同数値
ロークリアー		下	20	18					

ジェフリー・マクワイルド JEFFRY MCWILD

技名(読み)	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	硬化差			避け方向	備考
					ガード	ヒット	カウンター		
打撃									
ストレートナックル	(近距離)Ⓟ	上	14	13	+2	+6	+11	○	
ストレートナックル	Ⓟ	上	14	13	+2	+6	+11	○	
ストレートナックル	➡Ⓟ	上	14	13	+2	+6	+11	○	踏み込む
ストレートナックル	⬅Ⓟ	上	14	13	+2	+6	+11	○	
ダブルナックル	ⓅⓅ	上	14	9	−6	−4	+3	○	
1、2、アッパー	ⓅⓅⓅ	特殊中	19	18	−9	−8	−1	○	
コンボケンカフック	ⓅⓅ⇙Ⓟ	上	30	21	−12	-	-	腹側	酔い覚まし(酒−2)
ナックルキック	ⓅⓀ	上	20	12	−4	+2	-	背側	
ローナックル	⇙Ⓟ	特殊下	9	12	−4	+3	+5		
ローナックル	⬇Ⓟ	特殊下	9	12	−4	+3	+5	○	
エルボーバット	⇘Ⓟ	中	19	14	−10	−3	−1		
エルボーハンマー	⇨Ⓟ⇦Ⓟ	中	30	28	−14	-	-	○	
ダッシュエルボー	⇨⇨Ⓟ	中	19	16	−6	−1	+4	○	
ダッシュエルボーアッパー	⇨⇨ⓅⓅ	特殊中	19	12	−10	−2	+2	○	
トルネードハンマー	⇨⇦Ⓟ	上	25	17	−2	+6	+14	×	酔い覚まし(酒−2)
エルボースタンプ	⇦Ⓟ	中	20	16	−9	-	-	○	
ケンカフック	⇙⇦Ⓟ	上	30	21	−4	-	-	腹側	酔い覚まし(酒−2)
トルネードパンチ	⇦⇨⇨Ⓟ	中	35	38	−12	-	-	腹側	足位置ハの字時硬化差(ガード)−11
ダブルハンマーダウン	⇩⇘Ⓟ	中	20	18	−14	-	-	○	
ライジングハンマー	⇦⇖ⓅⓅ	中	20	17	−15	-	-	○	
スマッシュアッパー	⇖Ⓟ	特殊中	15	17	−9	−3	−4	○	
ダブルアッパー	⇖ⓅⓅ	特殊中	15	17	−10	-	-	○	
コンボケンカアッパー	⇘ⓅⓅ⇘Ⓟ	中	20	20	−10	-	-	○	
ケンカアッパー	⇖⇖Ⓟ	中	30	20	−12	-	-	○	
バーティカルアッパー	(遠距離)⬇⇘Ⓟ	中	22	16	−4	±0	-	○	
アッパーキック	Ⓚ	上	30	16	−6	-	-	背側	
アッパーキック	➡Ⓚ	上	30	16	−1	-	-	背側	踏み込む
キリングトーキック	ⓀⓀ	中	15	23	−4	+2	+5	○	
キリングトーキックスプラッシュマウンテン	ⓀⓀ(ヒット時)⇩⇘⇨Ⓟ+Ⓖ	ヒット投げ	70	-	-	-	-	-	
キリングトーキックハンマー	ⓀⓀⓅ	中	20	24	−16	-	-	○	
トーキック	⇩Ⓚ	中	24	18	−14	+2	+5		
トーキックスプラッシュマウンテン	⇩Ⓚ(ヒット時)⇩⇘⇨Ⓟ+Ⓖ	ヒット投げ	70	-	-	-	-	-	
トーキックハンマー	⇩ⓀⓅ	中	19	24	−14	-	-		
バーティカルキック	⬇Ⓚ	下	17	16	−14	−6	±0	背側	
ニーアタック	⇨Ⓚ	中	32	17	−12	-	-	○	
ケンカキック	⇨⇨Ⓚ	中	40	26	−2	-	-	○	
ニープッシュ	⇘Ⓚ	特殊中	16	14	−10	−6	-	○	
ニーハンマー	⇦ⓀⓅ	上	15	20	−14	-	-	背側※1	酔い覚まし(酒−1)
ヒールアックス	⇙⇨Ⓚ	中	30	25	−5	-	-		
サイドキック	⇖Ⓚ	中	28	16	−10	-	-	○	
ヘルスタッブ	Ⓟ+Ⓚ	上	15	14	−2	−2	+3	腹側	
ダブルヘルスタッブ	Ⓟ+ⓀⓅ	上	10	8	−7	−5	−5	腹側	
マシンガンヘルスタッブ	Ⓟ+ⓀⓅⓅ	上	15	24	−11	-	-	○	
ヘルダンクハンマー	⇩Ⓟ+Ⓚ	中	21	17	−4	+4	+6	○	酔い覚まし(酒−1)
ミドルヘルスタッブ	⇨Ⓟ+Ⓚ	中	20	21	−12	-	-	○	
ランニングボディプレス	(走り中)➡Ⓟ+Ⓚ	中	30	18	遠−58~近−64	-	-	○	
ヘビィバックナックル	⇘Ⓟ+Ⓚ	上	18	18	−5	−1	+3	腹側	
ストマックデストロイヤー	⇦Ⓟ+ⓀⓀ	中	22	15	+13	+1	+9	○	
ストマッククラッシュ	⇩⇘Ⓟ+Ⓚ	中	20	19	−18	−11	−9		
リフトアップスロー	⇦⇘Ⓟ+Ⓚ(ヒット時)⇦Ⓟ+Ⓖ	ヒット投げ	40	-	-	-	-	-	
ヘッドアタック	⇦⇦Ⓟ+Ⓚ	中	30	19	−14	-	-	○	
フルスイングハンマー	⇦⇖⇨Ⓟ+Ⓚ	中	30(ため48)	49(ため60)	-	-	-	背側	ため可/ため時は酔い覚まし(酒−1~3)
ブロードアックスレフト	⇙Ⓟ+Ⓚ	上	18	21	−1	+2	+6	背側	酔い覚まし(酒−1)
ライトヘビィアッパー	⇖Ⓟ+ⓀⓅ	中	18	18	−6	+2	+2	腹側	酔い覚まし(酒−1)
メガトンボディブロー	⇖Ⓟ+ⓀⓅⓅ	中	20	32	−12	+8	+8	○	
メガトンフィストドロップ	⇧Ⓟ+Ⓚ	中	20	23	−7	+10	+10	○	酔い覚まし(酒−1)
ダッキングロー	⇩Ⓚ+Ⓖ	下	21	16	−14	−7	+1	○	
ヒールドロップ	⇨Ⓚ+Ⓖ	中	35	43	-	+9	+13	腹側	酔い覚まし(酒−2)
ランニングヒップアタック	(走り中)➡Ⓚ+Ⓖ	中	30	26	-	-	-	○	ダウンへ
ライデンドロップ	⇧Ⓚ+Ⓖ	中	25	30	-	-	-	○	ダウンへ
ローキック	⇙Ⓚ+Ⓖ	下	20	16	−9	−4	-	背側	
ローリングヒールアタック	⇖Ⓚ+Ⓖ	中	30	30	−16	-	-	○	足位置ハの字時硬化差(ガード)−17
スレットスタンス	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	-	1	-	-	-	-	
キャッチブロー	Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ	上	30	20	−3	-	-	腹側	
ヘビィニーストライク	Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ(ガード時)⇦Ⓟ+Ⓖ	ヒット投げ	40	-	-	-	-	-	
カウンタートーキック	Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓀ	中	20	13	−5	+2	-	○	
サイドステップエルボー	(⇩方向避け中)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	25	26	−14	-	-	×	
サイドステップエルボー	(⇧前方向避け中)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	25	26	−14	-	-	×	
投げ技									
ニースマッシュ	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	35	8	−6	-	-	-	
ココナッツクラッシュ	(敵の右側)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50	8	−6	-	-	-	
ココナッツクラッシュ	(敵の左側)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50	8	−6	-	-	-	
バックブリーカー	(敵の背後)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	70	8	-	-	-	-	

Presented by

技名（読み）	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	硬化差			避け方向	備考
					ガード	ヒット	カウンター		
パワースラム	⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50	8	ダウン	-	-	-	
ボディーリフト	⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	60	8	−8	-	-	-	ジャスト受け身時ダメージ40
スパインバスター	⇩Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50	8	−6	-	-	-	酔い覚まし（酒−1）
バックフリップ	⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50	8	−6	-	-	-	
ウォールバックフリップ	（壁が背後）⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	58	8	−6	-	-	-	壁投げ
ウォールバックフリップ	（壁が前）⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	65	8	−6	-	-	-	壁投げ
バックスロー	⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	0	8	−6	+10	-	-	
ヘッドバット	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	20	8	−6	+2	-	-	
ダブルヘッドバット	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ⇦Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	16	-	−6	+2	-	-	
トリプルヘッドバット	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ⇦Ⓟ+Ⓖ⇨Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	32	-	−6	-	-	-	酔い覚まし（酒−2）
ヘッドクラッシュ	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ⇦Ⓟ+Ⓖ⇦Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	30	-	−6	-	-	-	
ヘッドクラッシュ	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ⇦Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	30	-	−6	-	-	-	
タックル	⇦⇧Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	35	8	+3	-	-	-	
マシンガンタックル	（壁が前）⇦⇧Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	60	8	−6	-	-	-	壁投げ
マシンガンハンマー	⇧⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	60	8	−7	-	-	-	
フロントバックブリーカー	⇦⇩⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	65	8	−6	-	-	-	酔い覚まし（酒−2）
スプラッシュマウンテン	⇦⇧Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	70	8	−6	-	-	-	
アームブリーカー	（敵の右側）⇦⇨or⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	60	8	−6	-	-	-	
アームブリーカー	（敵の左側）⇦⇨or⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	60	8	ダウン	-	-	-	
チョークスイーパースイング	（敵の背後）⇩Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	75	8	-	-	-	-	酔い覚まし（酒−1〜3）
パワーボム	（敵しゃがみ）⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	60	8	−6	-	-	-	
アイアンクロー	（敵しゃがみ）⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	50	8	−6	-	-	-	
マシンガンニーリフト	（敵しゃがみ）⇩⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	65	8	−10	-	-	-	
コルクスクリューナックル	（しゃがんだ敵の右側）⇩or⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	70	8	±0	-	-	-	
コルクスクリューナックル	（しゃがんだ敵の左側）⇩or⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	70	8	±0	-	-	-	
バックブリーカー	（しゃがんだ敵の背後）Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	80	8	-	-	-	-	
ジャンプ攻撃									
ハンマーダウン	（上昇中）Ⓟ	中	25	34	−10	-	-	○	
ステップナックル	（空中）Ⓟ	中	25	26	−9	-	-	○	
ステップキック	（上昇中）Ⓚ	中	25	39	−10	-	-	○	
ヒールドロップ	（空中）Ⓚ	中	25	10	−6	-	-	○	
プッシングキック	（着地際）Ⓚ	中	20	10	−9	−4	-	○	
ダウン攻撃									
ストンピング	（敵ダウン）⇦Ⓚ	ダウン攻撃	15	26	-	-	-	-	
ボディープレス	（敵ダウン）⇧Ⓟ	ダウン攻撃	25	25	-	-	-	-	
デビルリバースクロー	（敵仰向けダウン）⇦Ⓟ+Ⓖ	ダウン投げ	0	25	-	-	-	-	
デビルリバースクロー	（敵うつ伏せダウン）⇦Ⓟ+Ⓖ	ダウン投げ	0	25	-	-	-	-	
背後への攻撃									
スピンナックル	（敵が背後）Ⓟ	上	12	11	−7	−4	+1	○	Ⓟからつながる技に移行可能
バックキック	（敵が背後）Ⓚ	上	30	16	±0	-	-	腹側	
バックダブルハンマー	（敵が背後）⇩Ⓟ	中	30	15	−11	-	-	○	
バックヒールキック	（敵が背後）⇩Ⓚ	中	25	18	−20	-	-	○	
スピンナックル	（敵が背後）⬇Ⓟ	上	12	14	−12	−9	−4	○	
壁技									
ジャンピングニー	（自分が壁向き）⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	30	52	+2	-	-	×	壁際限定
起き上がり攻撃									
ライジングヒールキック	⇩Ⓚ Ⓚ うつ伏せ足敵側	中	20	29	−6	+3	+5	○	
スピニングヒールキック	⇩Ⓚ Ⓚ うつ伏せ足敵側（ディレイ）	中	20	16	−14	+2	+5	背側	後転時も同数値
スピニングヒールキック	⇩Ⓚ Ⓚ うつ伏せ足敵側（横転）	中	20	16	−6	+3	+5	○	
ライジングヘッドバッド	⇩Ⓚ Ⓚ うつ伏せ頭敵側	中	20	36	−6	+3	+5	○	
スピニングアップキック	⇩Ⓚ Ⓚ うつ伏せ頭敵側（ディレイ）	中	20	16	−14	+2	+4	×	
スピニングアップキック	⇩Ⓚ Ⓚ うつ伏せ頭敵側（横転）	中	20	16	−6	+3	+5	背側	
スピニングアップキック	⇩Ⓚ Ⓚ うつ伏せ頭敵側（後転）	中	20	16	−14	+2	+4	×	
スピニングアップキック	⇩Ⓚ Ⓚ 仰向け足敵側	中	20	34	−6	+3	+5	×	
スピニングアップキック	⇩Ⓚ Ⓚ 仰向け足敵側（ディレイ）	中	20	16	−14	+2	+4	×	
スピニングアップキック	⇩Ⓚ Ⓚ 仰向け足敵側（横転）	中	20	16	−6	+3	+5	×	
スピニングアップキック	⇩Ⓚ Ⓚ 仰向け足敵側（後転）	中	20	16	−14	+2	+4	×	
スピニングヒールキック	⇩Ⓚ Ⓚ 仰向け頭敵側	中	20	34	−6	+3	+6	背側	
スピニングヒールキック	⇩Ⓚ Ⓚ 仰向け頭敵側（ディレイ）	中	20	16	−14	+2	+5	背側	後転時も同数値
スピニングヒールキック	⇩Ⓚ Ⓚ 仰向け頭敵側（横転）	中	20	16	−6	+3	+6	背側	
スライディングアックス	⬇Ⓚ Ⓚ うつ伏せ足敵側	下	20	30	−14	-	-	○	
スピニングローキック	⬇Ⓚ Ⓚ うつ伏せ足敵側（ディレイ）	下	20	18	−5	−3	+2	×	後転時も同数値
スピニングローキック	⬇Ⓚ Ⓚ うつ伏せ足敵側（横転）	下	20	18	−3	+4	+6	×	
スライディングヘッドバット	⬇Ⓚ Ⓚ うつ伏せ頭敵側	下	20	34	−5	+3	+5	○	
スピニングローキック	⬇Ⓚ Ⓚ うつ伏せ頭敵側（ディレイ）	下	20	18	−14	−3	+2	×	
スピニングローキック	⬇Ⓚ Ⓚ うつ伏せ頭敵側（横転）	下	20	18	−6	+3	+6	×	
スピニングローキック	⬇Ⓚ Ⓚ うつ伏せ頭敵側（後転）	下	20	18	−14	−3	+2	×	
スピニングローキック	⬇Ⓚ Ⓚ 仰向け足敵側	下	20	34	−6	+1	+5	×	
スピニングローキック	⬇Ⓚ Ⓚ 仰向け足敵側（ディレイ）	下	20	18	−14	−3	+2	×	
スピニングローキック	⬇Ⓚ Ⓚ 仰向け足敵側（横転）	下	20	18	−6	+3	+7	×	
スピニングローキック	⬇Ⓚ Ⓚ 仰向け足敵側（後転）	下	20	18	−14	−3	+2	×	
スピニングローキック	⬇Ⓚ Ⓚ 仰向け頭敵側	下	20	34	−6	+1	+4	×	
スピニングローキック	⬇Ⓚ Ⓚ 仰向け頭敵側（ディレイ）	下	20	18	−5	−3	+2	×	後転時も同数値
スピニングローキック	⬇Ⓚ Ⓚ 仰向け頭敵側（横転）	下	20	18	−6	±0	+3	×	

※1　1発目を出す前の背側

技名（読み）	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	硬化差 ガード	硬化差 ヒット	硬化差 カウンター	避け方向	備考
打撃技									
弾拳（だんけん）	（近距離）Ⓟ	上	10	12	+1	+5	+9	↓	
弾拳（だんけん）	Ⓟ	上	10	12	+1	+5	+9	○	
弾拳（だんけん）	←Ⓟ	上	10	12	+1	+5	+9	↓	
弾拳（だんけん）	→Ⓟ	上	10	12	+1	+5	+9	↓	踏み込む
烈掌（れっしょう）	ⓅⓅ	上	10	8	−6	−4	±0	↓	
散弾撃（さんだんげき）	ⓅⓅⓅ	上	12	9	−8	−8	+2	○	
散弾裏蹴り（さんだんうらげり）	ⓅⓅⓅⓀ	中	22	16	−14	-	-	腹側	
散弾風神脚（さんだんふうじんきゃく）	ⓅⓅⓅ↓or↘Ⓚ	中	20	10	−18	-	-	○	
烈掌螺旋撃（れっしょうらせんげき）	ⓅⓅ↷Ⓟ	上	17	13	+1(+2)	+1(+2)	+8	腹側	Ⓟ押したままで葉隠流 陽・十文字構えへ※2／()内はハの字時
散弾螺旋裏蹴り（さんだんらせんうらげり）	ⓅⓅ↗ⓅⓀ	中	22	16	−14	-	-	腹側※1	
烈掌脚（れっしょうきゃく）	ⓅⓅⓀ	上	20	14	−6	-	-	↑	
葉重ね（はがさね）	ⓅⓀ	上	20	12	−4	+2	-	背側	
地擂り弾（じすりだん）	↷Ⓟ	特殊下	9	12	−4	+3	+5	↓	
地擂り弾（じすりだん）	↓Ⓟ	特殊下	9	12	−4	+3	+5	○	
肘打ち（ひじうち）	↗Ⓟ	中	20	14	−4	±0	+6	↑	Ⓟ押したままで葉隠流 陽・十文字構えへ※2
影刃（かげやいば）	↘↓↘Ⓟ	中	30	15	−22	-	-	○	
奈落落とし（ならくおとし）	↘↘↷ⓅⓀ	上	20	20	−32	-	-	↓	酔い覚まし（酒－1）
螺旋（らせん）	↷Ⓟ	上	17	13	+1(+2)	+1(+2)	+8	腹側	Ⓟ押したままで葉隠流 陽・十文字構えへ※3／()内はハの字時
螺旋裏蹴り（らせんうらげり）	↗ⓅⓀ	中	16	16	−9	−3	-	腹側※1	酔い覚まし（酒－1）
風閃刃（ふうせんじん）	↷Ⓟ	中	16	23	−6	-	-	背側	酔い覚まし（酒－1）
岩智破（がんざんは）	↓↗Ⓟ	中	15	14	−6	-	-	↑	酔い覚まし（酒－1）
側弾（そくだん）	↷Ⓟ	上	14	12	−3	+1	+6	腹側	Ⓟからつながる技に移行可能
側弾重ね（そくだんがさね）	↘↗ⓅⓀ	上	20	12	−6	−5	-	背側	
突き返し蹴り（つきかえしげり）	Ⓚ	上	25	14	−6	-	-	背側	
突き返し蹴り（つきかえしげり）	→Ⓚ	上	25	14	−3	-	-	背側	踏み込む
地滑り走り（じすべりばしり）	（走り中）→Ⓚ	下	20	18	−21	-	-	○	
擂り蹴り（すりげり）	↷Ⓚ	下	14	16	−14	−16	±0	腹側	
龍顎破（りゅうがくは）	↓↙←Ⓚ	中	20(ため50)	38(ため68)	−47	-	-	↑	ため可／キャンセル可
流影脚（りゅうえいきゃく）	←↘Ⓚ	下	30	27	※-14~※-19	-	-	×	距離によってダメージ変化
布影脚（ふえいきゃく）	↷←Ⓚ	上	30	60	-	-	-	背側	
布影連脚（ふえいれんきゃく）	←↘ⓀⓀ	下	15	28	−18	-	-	×	
浮身膝蹴り（ふしんひざげり）	↓↘Ⓚ	中	38	14	−14	-	-	↑	
小太刀抜き（こだちぬき）	↘Ⓚ	中	18	19	−3	+1	+8	背側	さばき効果あり
龍尾蹴り（りゅうびげり）	↷ⓀⓀ	特殊下	20	20	−5	−4	-	↑	
転身顎砕き（てんしんあごくだき）	→ⓀⓀⓀ	中	22	25	16	-	-	腹側※1	
曲輪蹴り（くるわげり）	←↷Ⓚ	上	30	37	-	-	-	背側	背向け状態へ
中蹴り（なかげり）	↗Ⓚ	中	22	16	−5	±0	+8	↑	
地走り（じばしり）	↗Ⓚ	下	19	21	−32	-	-	背側	
旋風蹴り（せんぷうげり）	↙Ⓚ	中	30	20	−7	-	-	↓	
菩薩拳（ぼさつしょう）	Ⓟ＋Ⓚ	上	20	33	+15	−1※4	+7	○	葉隠流 陽・十文字構えへ／さばき効果あり／酔い覚まし（酒−2）
旋風刃（せんぷうじん）	↑Ⓟ＋Ⓚ	中	16	16	−5	±0	+6	↓	
風刃裏水車（ふうじんうらすいしゃ）	↓Ⓟ＋ⓀⓀ	中	20	23	−20	-	-	○	
落閃刃（らくせんじん）	↓Ⓟ＋Ⓚ	中	16	16	−4	−4	+3	腹側	酔い覚まし（酒－1）
落閃刃返し（らくせんじんがえし）	↷Ⓟ＋ⓀⓅ＋Ⓚ	上	14	13	−6	-	-	背側	酔い覚まし（酒－1）
霞刃（かすみやいば）	↑↑Ⓟ＋Ⓚ	中	20	19	−2	+4	+7	×	葉隠流 陽・十文字構えへ
落葉旋風弾（らくようせんぷうだん）	↑Ⓟ＋Ⓚ	中	30	30	−29	-	-	○	
斧旋連脚（ふせんれんきゃく）	↓Ⓚ＋Ⓖ	中中	25、10	20、26	−15	-	-	↓	2発目のみヒット時、ヒット+4／カウンター+6
旋蹴り（つむじげり）	↷Ⓚ＋Ⓖ	中	30	16	−9	-	-	腹側	
葉吟龍（はがりゅう）	↘↙Ⓚ＋Ⓖ	中	35	25	−27	-	-	↓	
幻葉（げんよう）	←Ⓚ＋Ⓖ	上	30	22	−2	-	-	背側	
裏水車（うらすいしゃ）	↙Ⓚ＋Ⓖ	中	35	23	−20	-	-	↓	
水車蹴り（すいしゃげり）	↷Ⓚ＋Ⓖ	中	38	15	−37	-	-	○	
円月蹴り（えんげつげり）	↗Ⓚ＋Ⓖ	中	30	30	±0	-	-		
葉隠閃刃（はがくれせんじん）	（↷方向避け中）Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	中	24	18	−14	-	-	×	
葉隠閃刃（はがくれせんじん）	（↷方向避け中）Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	中	24	18	−14	-	-	×	
雷龍飛翔脚（らいりゅうひしょうきゃく）	↷↘Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	上	30	20	−73	-	-	↑	上段ガード不能
側転（そくてん）	↑Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	特殊行動	-	-	-	-	-	-	Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ押したままで葉隠流 陽・十文字構えへ
前転（ぜんてん）	←↙↓↘→	特殊行動	-	-	-	-	-	-	
後転（こうてん）	↑↘↓↙↑	特殊行動	-	-	-	-	-	-	
後転（こうてん）	（前転後）←↘↓↙→Ⓟ	特殊行動	-	-	-	-	-	-	
影刃（かげやいば）	（前転 or 後転後）↷↓↘Ⓟ	中	30	15	−22	-	-	↑	
奈落落とし（ならくおとし）	（前転 or 後転後）↷↓↘ⓅⓀ	上	20	20	−32	-	-	○	酔い覚まし（酒－1）
後転地擂り脚（こうてんじすりきゃく）	↑↘↓↙←Ⓚ	下	30	27	−21	-	-	×	距離によってダメージ変化
針鼠弾前転（しんそだんぜんてん）	（後転後）←↘↓↙→Ⓟ	特殊下	10	1	−33	-	-	↑	
回転地擂り脚（かいてんじすりきゃく）	↑↘↓↙←Ⓚ	下	30	25	−24	-	-	×	距離によってダメージ変化
葉隠流 陽・十文字構え（はがくれりゅう よう・じゅうもんじかまえ）	↓Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	特殊行動	-	-	-	-	-	-	Ⓖで構え解除時硬化差－15
十字弾拳（じゅうじだんけん）	（葉隠流 陽・十文字中）Ⓟ	上	10	13	+3	+6	+9		
十文字葉重ね（じゅうもんじはがさね）	（葉隠流 陽・十文字中）ⓅⓀ	中	17	17	−5	±0	+5	○	
葉隠流 陰・鎌鼬（はがくれりゅう いん・かまいたち）	（葉隠流 陽・十文字中）ⓅⓀⓀ	中	17	28	±0	+1	+3		
水月蹴り（すいげつげり）	（葉隠流 陽・十文字中）Ⓚ	中	18	24	±0	+3	+7	↑	
水面蹴り（すいめんげり）	（葉隠流 陽・十文字中）↷Ⓚ	下	19	23	−6	-	-	×	
流影転（りゅうえいてん）	（葉隠流 陽・十文字中）↗	特殊行動	-	-	-	-	-	-	
流影転（りゅうえいてん）	（葉隠流 陽・十文字中）↓	特殊行動	-	-	-	-	-	-	
葉隠流 陰・水月砲　（はがくれりゅう いん・すいげつほう）	（葉隠流 陽・十文字中）Ⓟ＋Ⓚ	中	25	29	−2	±0	+9	↑	さばき効果あり／Ⓟ＋Ⓚ押したままで構え解除
葉隠流 陽・楔打ち（はがくれりゅう よう・くさびうち）	（葉隠流 陽・十文字中）↷Ⓟ	中	15	16	−3	+1	+3	腹側	
葉隠流 陽・十文字走り（はがくれりゅう よう・じゅうもんじばしり）	（葉隠流 陽・十文字中）↷↷	特殊行動	-	-	-	-	-	-	葉隠流 陽・十文字構えからの技が出せる
葉隠流 陰・兜割り（はがくれりゅう いん・かぶとわり）	（葉隠流 陽・十文字走り中）Ⓚ	中	24	43	+1	-	-		葉隠流 陽・十文字構え中の技の後にすぐ出せる／酔い覚まし（酒−1）
葉隠流 陽・飛猿（はがくれりゅう よう・ひえん）	（葉隠流 陽・十文字中）Ⓚ＋Ⓖ	中	20	18	−4	±0	+6	↑	
葉隠流 陰・兜割り（はがくれりゅう いん・かぶとわり）	（葉隠流 陽・十文字中）↷Ⓚ	中	28	19	−5	+1	-		
落刃返り（らくじんがえり）	←↷Ⓟ	上	14	14	−4	±0	+5	↓	背向け状態へ／酔い覚まし（酒−2）
裏旋蹴り（うらつむじげり）	↑↘Ⓚ	上	24	15	+1	-	-	↓	背向け状態へ

技名（読み）	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	硬化差 ガード	硬化差 ヒット	硬化差 カウンター	避け方向	備考
龍尾閃（りゅうびせん）	K＋G	下	21	21	−11	+2	-		背向け状態へ
投げ技									
太刀（たいとう）	P＋G	上段投げ	40	8	−6	-	-	-	
霧霞（きりがすみ）	（敵の右側）P＋G	上段投げ	40	8	−6	-	-	-	
霧霞（きりがすみ）	（敵の左側）P＋G	上段投げ	40	8	−6	-	-	-	
葉裏霞（はうらがすみ）	（敵の背後）P＋G	上段投げ	50	8	-	-	-	-	
順逆自在（じゅんぎゃくじざい）	P＋G	上段投げ	0	8	−6	+11	-	-	
弧延落（こえんらく）	P＋G	上段投げ	40	8	−6	-	-	-	ジャスト受け身時ダメージ0
イズナ落とし（いずなおとし）	P＋G P＋G	投げコンボ	60	-	-	-	-	-	
刀霞（かたながすみ）	P＋G	上段投げ	50	8	−6	-	-	-	
浮身乱弾撃（ふしんらんだんげき）	P＋G	上段キャッチ投げ	50	19	-	-	-	-	酔い覚まし（酒−2）
影霞（かげかすみ）	P＋G	上段投げ	50	8	−8	-	-	-	
浮霞（ふがすみ）	P＋G	上段投げ	60	8	−8	-	-	-	
順逆自在（じゅんぎゃくじざい）	（敵の右側）P＋G	上段投げ	0	8	−6	+14	-	-	
順逆自在（じゅんぎゃくじざい）	（敵の左側）P＋G	上段投げ	0	8	−6	+14	-	-	
順逆自在（じゅんぎゃくじざい）	（敵の背後）P＋G	上段投げ	0	8	-	+14	-	-	
闇霞（やみがすみ）	（敵が背後）P＋G	上段キャッチ投げ	45	8	-	-	-	-	
葉裏霞（はうらがすみ）	（しゃがんだ敵の背後）P＋K＋G	下段投げ	60	8	-	-	-	-	
浮身乱弾撃（ふしんらんだんげき）	（葉隠流 陽・十文字中）P＋G	上段キャッチ投げ	40	19	-	-	-	-	酔い覚まし 酒−2　投げ不成立時は葉隠流 陽・十文字構えへ移行
当て身技									
＜上段P当て身＞ 小手返し（こてがえし）	P＋K	当て身	30	1	-	-	-	-	対右上P
小手返し（こてがえし）	P＋K	当て身	30	1	-	-	-	-	対左上P
＜中段P当て身＞ 小手返し（こてがえし）	P＋K	当て身	30	1	-	-	-	-	対右中P
小手返し（こてがえし）	P＋K	当て身	30	1	-	-	-	-	対左中P
＜中段K当て身＞ 葉隠流 陽・地霰（はがくれりゅう よう・ちりゅう）	（葉隠流 陽・十文字中）P＋K＋G	当て身	30	6	-	+68	-	-	対中K／酔い覚まし（酒−2）
葉隠流 陰・明王陣（はがくれりゅう いん・みょうおうじん）	（葉隠流 陽・十文字中構え中）敵の上中Pヒット	当て身	20		-	+17	-	-	対上中P
ジャンプ攻撃									
手刀（しゅとう）	（上昇中）P	中	25	33	−10	-	-	○	
飛び正拳（とびせいけん）	（空中）P	下	20	14	−16	−5	-	○	
飛び前蹴り（とびまえげり）	（上昇中）K	中	20	13	−15	-	-	○	
突き踵蹴り（つきかかとげり）	（空中）K	中	20	10	−6	+5	-	○	
地旋（じつむじ）	（眉地際）K	下	20	19	−21	-	-	×	
ダウン攻撃									
踵落とし（かかとおとし）	（敵ダウン中）K	ダウン攻撃	13	28	-	-	-	-	
飛翔撃（ひしょうげき）	（敵ダウン中　遠距離）P	ダウン攻撃	30	48	-	-	-	-	
飛鳥（あすか）	（敵ダウン中　中距離）P	ダウン攻撃	30	49	-	-	-	-	
飛延弾（ひえんだん）	（敵ダウン中　近距離）P	ダウン攻撃	25	41	-	-	-	-	
背後への攻撃									
裏葉（うらは）	（敵が背後）P	上	12	10	−6	−3	+2	○	Pからつながる技に移行可能
逆蹴り（ぎゃくげり）	（敵が背後）K	上	30	14	−2	-	-	腹側	
裏手刀（うらしゅとう）	（敵が背後）P	下	15	14	−4	+1	+4	背側	
半月蹴り（はんげつげり）	（敵が背後）K	下	23	16	−18	-	-	○	
背龍爪（はいりゅうそう）	（敵が背後）K	中	30	31	−15	-	-		
裏旋風蹴り（うらせんぷうげり）	（敵が背後）K	中	25	32	−20	-	-	○	
陰旋風蹴り（いんせんぷうげり）	（敵が背後）K	中	30	26	−10	-	-		背向け状態になる技中に先行入力
断ち手刀（たちしゅとう）	（敵が背後）P＋K	中	10	18	−6	−5	+1	○	
身揚蹴（しんようしゅう）	（敵が背後）P＋K K	中	26	17	−15	-	-	○	
闇霞（やみがすみ）	（敵が背後）P＋G	上段キャッチ投げ	55	21	-	-	-	-	
葉隠流 陽・雷鳴斬（はがくれりゅう よう・らいめいざん）	（敵が背後）P＋G P	中	25	42	-	-	-	○	
壁技									
開門後推（かいもんこうすい）	（自分が壁向き）P＋K	中	20	60	-	−8（−32）	−1（−32）	×	壁際限定／（）内は敵の背後にヒット時の硬化差
戻掛蹴（ぼうけしゅう）	（自分が壁向き）P＋K＋G	中	20	43	-	-	-	×	壁際限定
起き上がり攻撃									
風車蹴り（ふうしゃげり）	K K K　うつ伏せ足敵側	中	20	29	−20	-	-		
葉断脚（ようだんきゃく）	K K K　うつ伏せ足敵側（ディレイ）	中	20	16	−14	+2	+5	背側	後転時も同数値
葉断脚（ようだんきゃく）	K K K　うつ伏せ足敵側（横転）	中	20	16	−6	+3	+5		
回転踵落とし（かいてんかかとおとし）	K K K　うつ伏せ頭敵側	中	20	30	−6	+3	+5	腹側	
竜巻蹴り（たつまきげり）	K K K　うつ伏せ頭敵側（ディレイ）	中	20	16	−14	+2	+4	×	
竜巻蹴り（たつまきげり）	K K K　うつ伏せ頭敵側（横転）	中	20	16	−6	+3	+5	背側	
竜巻蹴り（たつまきげり）	K K K　うつ伏せ頭敵側（後転）	中	20	16	−14	+2	+4	×	
竜巻蹴り（たつまきげり）	K K K　仰向け足敵側	中	20	34	−6	+3	+5	×	
竜巻蹴り（たつまきげり）	K K K　仰向け足敵側（ディレイ）	中	20	16	−14	+2	+4	×	
竜巻蹴り（たつまきげり）	K K K　仰向け足敵側（横転）	中	20	16	−6	+3	+5	×	
竜巻蹴り（たつまきげり）	K K K　仰向け足敵側（後転）	中	20	16	−14	+2	+4	×	
葉断脚（ようだんきゃく）	K K K　仰向け頭敵側	中	20	34	−6	+3	+6	背側	
葉断脚（ようだんきゃく）	K K K　仰向け頭敵側（ディレイ）	中	20	16	−14	+2	+5	背側	後転時も同数値
葉断脚（ようだんきゃく）	K K K　仰向け頭敵側（横転）	中	20	16	−6	+3	+6	背側	
裏葉擂り蹴り（うらはすりげり）	↓K K K　うつ伏せ足敵側	下	20	29	−6	+3	+5	×	
裏竜巻擂り蹴り（うらたつまきすりげり）	↓K K K　うつ伏せ足敵側（ディレイ）	下	20	18	−5	−3	+2	×	後転時も同数値
裏竜巻擂り蹴り（うらたつまきすりげり）	↓K K K　うつ伏せ足敵側（横転）	下	20	18	−3	+4	+6	×	
裏葉擂り蹴り（うらはすりげり）	↓K K K　うつ伏せ頭敵側	下	20	30	−10	+1	+3	背側	
竜巻擂り蹴り（たつまきすりげり）	↓K K K　うつ伏せ頭敵側（ディレイ）	下	20	18	−14	−3	+2	×	
竜巻擂り蹴り（たつまきすりげり）	↓K K K　うつ伏せ頭敵側（横転）	下	20	18	−6	+3	+6	×	
竜巻擂り蹴り（たつまきすりげり）	↓K K K　うつ伏せ頭敵側（後転）	下	20	18	−14	−3	+2	×	
竜巻擂り蹴り（たつまきすりげり）	↓K K K　仰向け足敵側	下	20	34	−6	+1	+5	×	
竜巻擂り蹴り（たつまきすりげり）	↓K K K　仰向け足敵側（ディレイ）	下	20	18	−14	−3	+2	×	
竜巻擂り蹴り（たつまきすりげり）	↓K K K　仰向け足敵側（横転）	下	20	18	−6	+3	+7	×	
竜巻擂り蹴り（たつまきすりげり）	↓K K K　仰向け足敵側（後転）	下	20	18	−14	−3	+2	×	
裏竜巻擂り蹴り（うらたつまきすりげり）	↓K K K　仰向け頭敵側	下	20	34	−6	+1	+4	×	
裏竜巻擂り蹴り（うらたつまきすりげり）	↓K K K　仰向け頭敵側（ディレイ）	下	20	18	−5	−3	+2	×	後転時も同数値
裏竜巻擂り蹴り（うらたつまきすりげり）	↓K K K　仰向け頭敵側（横転）	下	20	18	−6	±0	+3	×	

※1　1発目を出す前の腹側。

※2　十文字へ移行時硬化差（ガード／ヒット／カウンター）
−2／+2／+9

※3　十文字へ移行時硬化差（ガード／ヒット／カウンター）
−2（−1）／−2（−1）／+5　（）内はハの字時

※4　上Pさばき時は硬化差+8〜+13

技名（読み）	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	硬化差 ガード	硬化差 ヒット	硬化差 カウンター	避け方向	備考
挑撃（ちょうげき）	(近距離)Ⓟ	上	10	12	−1	+3	+7	↘	
挑撃（ちょうげき）	Ⓟ	上	10	12	−1	+3	+7	○	
仰手挑撃（ぎょうしゅちょうげき）	➡Ⓟ	上	10	12	−1	+3	+7	↘	踏み込む
連撃（れんげき）	ⓅⓅ	上	12	10	−4	±0	+5	○	
叉手連環撃（さいしゅれんかんげき）	ⓅⓅⓅ	特殊中	15	19	−11	-	-	◡	
連撃下腿（れんげきかたい）	(酒6以上)ⓅⓅ↘Ⓚ	下	10	19	−24	−20	−16	背側	Ⓖ押したままでダウンへ
連撃後下踢腿（れんげきこうかしゅうたい）	(酒6以上)ⓅⓅ↘ⓀⓀ	上	15	11	−13	-	-	◠	Ⓖ押したままでダウンへ
撃転旋腿（げきてんせんたい）	ⓅⓀ	上	20	13	−9	−2	-	腹側	
伏挑撃（ふくちょうげき）	↘Ⓟ	特殊下	8	12	−5	+2	+4	↗	
伏挑撃（ふくちょうげき）	⬇Ⓟ	特殊下	8	12	−5	+2	+4	○	
挑腕撩拳（ちょうわんりょうけん）	↗↘Ⓟ	特殊中	23	15	−2	-	-	◡	
挑腕栽手（ちょうわんさいしゅ）	(酒6以上)↗→ⓅⓅ	上	15	15	−6	−6	−1	腹側※1	
何仙肘撃（かせんちゅうげき）	↘Ⓟ	上	15	12	−5	−3	−2	腹側	酔い覚まし（酒−1）
何仙臀打（かせんでんだ）	→ⓅⓀ	特殊中	25	20	−13	-	-	○	酔い覚まし（酒−1）
何仙双掌（かせんそうしょう）	↑ⓅⓅ	中	10	16	−10	−7	−2	↗	酔い覚まし（酒−1）
何仙連環臀打（かせんれんかんでんだ）	→ⓅⓅⓀ	特殊中	25	20	−13	-	-	○	酔い覚まし（酒−1）
何仙連環杯手（かせんれんかんはいしゅ）	↑ⓅⓅⓅ	上	10	18	−11	−7	−2	↑	酔い覚まし（酒−1）
何仙姑（かせんこ）	↘ⓅⓅⓅⓀ	特殊中	25	20	−13	-	-	○	酔い覚まし（酒−1）
横掃撃（おうそうげき）	→Ⓟ	上	21	17	−2	+1	+9	→	
月牙顎手（げつがくしゅ）	↙→Ⓟ	上	8	11	−5	−3	+3	○	
連截頌手（れんさいがくしゅ）	↑→ⓅⓅ	上	10	7	−13	−9	−5	↑	
連撃顎手（れんげきがくしゅ）	↙↙ⓅⓅⓅ	上	14	9	−6	−4	+3	○	
浸歩酔硬手（しんぽすいこうしゅ）	↘→Ⓟ	中	23	16	−13	-	-	↘	
仰飲杯手（ぎょういんはいしゅ）	↑Ⓟ	中	17	15	−5	−1	+6	○	
仰飲仙手（ぎょういんせんしゅ）	(酒8以上)↓ⓅⓅ	上	12	16	−13	−10	−5	↑	
仰飲連環単脚（ぎょういんれんかんたんきゃく）	(酒8以上)↙ⓅⓅⓀ	中	23	24	-	-	-	○	
酔仙倒立（すいせんとうりつ）	↘Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	-	-	−10	−4	-	-	転倒立へ
酔仙倒立（すいせんとうりつ）	↙ⓅⓅⓀ・Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	-	-	−34	−28	-	-	転倒立へ／遅めに入力
月牙叉撃（げつがさいげき）	⬇ ↑Ⓟ	中	25	16	−13	-	-		
背旋脚（はいせんちゅう）	↑orⓅ	特殊下	15(20)	16(14)	−10(−9)	−10(−8)	−5(-)	○	()内はしゃがみ状態から技を出した場合の数値
背旋肘迴下脚（はいせんちゅうかいかきゃく）	↓ⓅⓀ	下	15	29	−24	-	-	×	
飛天崩撃（ひてんほうげき）	↑Ⓟ	中	30	24	−15	-	-	腹側	
倒地反衝爪（とうちはんしょうそう）	↓Ⓟ	中	25	53	-	-	-		
後蹴腿（こうしゅうたい）	Ⓚ	上	25	14	−11	-	-	背側	Ⓚ押したままで張果老へ
連飛跳撃（れんひちょうげき）	ⓀⓀ	上	20	13	−10	-	-	背側	Ⓚ押したままで張果老へ
連蹴迴手（れんしゅうかいしゅ）	ⓀⓀⓅ	上	10	18	−2	±0	+4	背側	
連蹴背下掌（れんしゅうはいかしょう）	ⓀⓀ↓Ⓟ	下	10	19	−15	−11	−7	背側	
連蹴背下龍脚（れんしゅうはいかりゅうきゃく）	(酒16以上)ⓀⓀ↘ⓅⓀ	特殊中	20	14	−10	-	-	○	
仰穿腿（ぎょうせんたい）	↑Ⓚ	下	10	14	−16	−10	−6		
側蹭仙蹴（そくたんせんしゅう）	→Ⓚ	中	21	21	+6	+10	-	◠	張果老へ
宙舞双転脚（ちゅうぶそうてんきゃく）	→→Ⓚ	中	21	18	−12	-	-		
仰身倒腿（ぎょうしんとうたい）	↘Ⓚ	中	24	17	-	-	-	○	ダウンへ
龍尾脚（りゅうびきゃく）	↗Ⓚ	中	26	17	−13	-	-	↗	
側蹭脚（そくたんきゃく）	↘Ⓚ	中	21	17	−6	−1	+7	○	
後蹴下腿（こうしゅうかたい）	↑Ⓚ	下	10	17	−21	−17	−13	背側	Ⓖでダウンへ
後蹴連腿（こうしゅれんたい）	↓ⓀⓀ	上	15	11	−13	-	-	◠	Ⓖでダウンへ
空飛双単蹴（くうひそうたんしゅう）	↗Ⓚ	中	25	20	-	-	-		ダウンへ
旋子（せんし）	↻Ⓚ	中	25	32	-	-	-	◠	ダウンへ
酔仙手（すいせんしゅ）	Ⓟ+Ⓚ	中	12	15	−6	−3	−4	↘	
酔仙連脚（すいせんれんきゃく）	Ⓟ+ⓀⓀ	中	23	24	-	-	-	◠	ダウンへ
酔仙倒立（すいせんとうりつ）	Ⓟ+ⓀⓀⓅ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	-	-	−10	−4	-	-	転倒立へ
酔仙倒立（すいせんとうりつ）	Ⓟ+ⓀⓀ・Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	-	-	−34	−28	-	-	転倒立へ／遅めに入力
転身双冲掌（てんしんそうちゅうしょう）	↑Ⓟ+Ⓚ	中	25	32	−9	-	-	腹側	酒（+3）
騰空飛天砲（とうくうひてんぽう）	(酒8以上)→Ⓟ+Ⓚ	中	28	19	-	-	-	○	
宙舞身（ちゅうぶしん）	↑Ⓟ+Ⓚ	特殊行動	-	-	-	-	-	-	転倒立へ
撃山旋肘（げきざんせんちゅう）	↑Ⓟ+Ⓚ	中	25(ため38)	23(ため50)	−6	+1	+5	○	ため可
踮跟笛旋（そうろうてきせん）	↑Ⓟ+Ⓚ	中	10	53	−6	+4	-	◠	酔い覚まし（酒−2）
韓湘子（かんしょうし）	↙Ⓟ+ⓀⓅ	中	10	14	−6	-	-	背側	酔い覚まし（酒−2）
単飛跳撃（たんひちょうげき）	Ⓚ+Ⓖ	中	25	17	−11	−1	+1	腹側	Ⓚ+Ⓖ押したままで張果老へ
横双手（おうそうしゅ）	Ⓚ+ⒼⓅ	中	19	45	−3	-	-	◠	酔い覚まし（酒−1）
前旋掃腿（ぜんせんそうたい）	(酒1以上)↘Ⓚ+Ⓖ	下	10	24	−21	-	-	腹側	
連前旋掃腿（れんぜんせんそうたい）	(酒6以上)↘Ⓚ+ⒼⓀ	下	10	23	−19	-	-	腹側	
連環前旋掃腿（れんかんぜんせんそうたい）	(酒7以上)↘Ⓚ+ⒼⓀⓀ	下	10	20	−21	-	-	腹側	
旋風掃腿（せんぷうそうたい）	⬇ or ⬇↘Ⓚ+Ⓖ	下	30	25	遠−22~近−26	-	-	×	距離によってダメージ変化
倒脚（とうきゃく）	→Ⓚ+Ⓖ	中	20	22	−10	-	-		
翻身連尖脚（ほんしんれんせんきゃく）	←Ⓚ+Ⓖ	中	20	15	−40	-	-	○	Ⓚ+Ⓖ押したままで張果老へ
龍尾脚（りゅうびきゃく）	↓Ⓚ+Ⓖ	中	20	17	−13	-	-	◠	
背倒連旋脚（はいとうれんせんきゃく）	↑Ⓚ+Ⓖ	上	15、10	15、27	-	-	-	腹側	ダウンへ
仰飲酒（ぎょういんしゅ）	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	-	-	-	-	-	-	酒（+1）
斜側連脚（しゃそくれんきゃく）	(←方向避け中)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中中	20、10	20、31	−14	-	-	×	
斜側連脚（しゃそくれんきゃく）	(→方向避け中)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中中	20、10	20、31	−14	-	-	×	
右酔歩（うすいほ）	↘Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	-	-	-	-	-	-	
何仙肘撃（かせんちゅうげき）	↘Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ	中	14	23	−6	±0	+5	↘	
何仙連肘撃（かせんれんちゅうげき）	↘Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅⓅ	中	20	20	−33	-	-	◠	
左酔歩（さすいほ）	↙Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	-	-	-	-	-	-	
何仙肘撃（かせんちゅうげき）	↙Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ	中	14	23	−6	±0	+5	◠	
何仙連肘撃（かせんれんちゅうげき）	↙Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅⓅ	中	20	20	−32	-	-		張果老へ
後伸避（こうしんひ）	←Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	-	-	-	-	-	-	
後伸避払手（こうしんひふつしゅ）	←Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ	上	15	10	+2	+2	+7	↙	
向側前避（こうそくぜんひ）	↖Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	-	-	-	-	-	-	
向側前避（こうそくぜんひ）	↗Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	-	-	-	-	-	-	
向側後避（こうそくこうひ）	↙Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	-	-	-	-	-	-	
向側後避払手（こうそくこうひふつしゅ）	↑→Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ	上	17	11	−1	+2	+4	×	
向側後避双手（こうそくこうひそうしゅ）	←→Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ+Ⓚ	上	30	19	−5	-	-	○	
向側後避（こうそくこうひ）	↑Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	-	-	-	-	-	-	
向側後避払手（こうそくこうひふつしゅ）	↑Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ	上	17	11	−1	+2	+4	×	
向側後避双手（こうそくこうひそうしゅ）	↑Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ+Ⓚ	上	30	19	−5	-	-		
座盤跌（ざばんてつ）	↑Ⓟ+Ⓚ	特殊行動	-	-	-	-	-	-	Ⓖor←or→で立ち移行した場合の硬化差−29

技 名（読み）	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	硬化差			避け方向	備 考
					ガード	ヒット	カウンター		
宙鉧落穿脚（ちゅうぶらくせんきゃく）	（座盤跌中）Ⓚ	中	20	22	−18	-	-		
栽脛脚（さいけいきゃく）	（座盤跌中）⇩Ⓚ	下	24	24	−16	-	-	○	
座飲酒（ざいんしゅ）	（座盤跌中）Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	特殊行動	-	-	-	-	-	-	酒（＋3）／立ちへ
転倒立（てんとうりつ）	⇨⇧⇩⇧⇦or（座盤跌中）⇦	特殊行動	-	-	-	-	-	-	⇦or⇨で前後移動／Ⓖで立ちへ移行した場合の硬化差−34
倒身連脚（とうしんれんきゃく）	（転倒立中）Ⓚ	中	25	11	−18	-	-		転倒立へ
転身酔酒靠（てんしんすいしゅこう）	（転倒立中）Ⓟ＋Ⓚ	中	24	34	−7	-	-	○	Ⓖで横寝へ
双衝腿（そうしょうたい）	（転倒立中）Ⓚ＋Ⓖ	中	25	34	＋1	＋3	-		
横寝（おうしん）	⇦⇧⇩⇧⇨or（座盤跌中）⇩⇩	特殊行動	-	-	-	-	-	-	Ⓖで立ちへ／Ⓖで立ちへ移行した場合の硬化差−48
涅槃旋脚（ねはんせんきゃく）	（横寝中）Ⓚ	中	17	14	−17	−17	−10	頭側※2	
涅槃蹴捶（ねはんしゅうすい）	（横寝中）ⓀⓅ	上	13	12	−9	−8	−1	×	
仰身倒腿（ぎょうしんとうたい）	（横寝中）ⓀⓅⓀ	中	20	17	-	-	-		ダウンへ
涅槃連撃腿（ねはんれんげきたい）	（横寝中、酒10以上）ⓀⓅ⇩Ⓚ	下	10	15	−22	−19	−15	頭側※2	Ⓖでダウンへ
涅槃連撃下腿（ねはんれんげきかたい）	（横寝中、酒10以上）ⓀⓅ ⓀⓀ	上	15	11	−9	-	-		Ⓖでダウンへ
涅槃双掃脚（ねはんそうそうたい）	（横寝中）⇨Ⓚ	下下	10、16	24、31	−40	-	-	○	横寝へ
涅槃掃脚（ねはんそうきゃく）	（横寝中）⇩Ⓚ	下	12	14	−27	-	-	背側	
横寝飲酒（おうしんいんしゅ）	（横寝中）Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	特殊行動	-	-	-	-	-	-	酒（＋3）
張果老（ちょうかろう）	特定の技から移行可能	特殊行動	-	-	-	-	-	-	⇦or⇨で前後移動　Ⓖで背向け状態へ移行した場合の硬化差−28
横寝（おうしん）	（張果老中）⇧	特殊行動	-	-	-	-	-	-	
横寝（おうしん）	（張果老中）⇩	特殊行動	-	-	-	-	-	-	
横掃仙撃（おうそうせんげき）	（張果老中）Ⓟ	上	21	17	＋1	＋1	＋9	背側	酔い覚まし（酒−2）
側端仙蹴（そくたんせんしゅう）	（張果老中）Ⓚ	中	21	17	±0	＋8	-		張果老へ
前旋掃腿（ぜんせんそうたい）	（張果老中）Ⓚ＋Ⓖ	下	10	26	−18	-	-	腹側	横寝へ
座盤跌（ざばんてつ）	（張果老中）Ⓟ＋Ⓚ	特殊行動	-	-	-	-	-	-	
挑撃背転（ちょうげきはいてん）	⇨⇦Ⓟ	上	12	14	−11	−8	−3	背側	背向け状態へ
阿仙廻脚（あせんかいきゃく）	Ⓚ	上	25	20	−9	-	-	×	背向け状態へ
[illegible]									
酔歩転身肘（すいほてんしんちゅう）	Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	50	8	−6	-	-	-	酒（＋5）
転身倒襲裏肘（てんしんとうしゅうりちゅう）	（敵の右側）Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	40	8	−8	-	-	-	
転身倒襲裏肘（てんしんとうしゅうりちゅう）	（敵の左側）Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	40	8	−6	-	-	-	
権鐘離（かんしょうり）	（敵の背後）Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	50	8	-	-	-	-	酒（＋5）／酔い覚まし（酒−2）
背倒裏肘（はいとうりちゅう）	（酒5以上、敵が背後）Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	40	15	-	-	-	-	
倒襲裏肘（とうしゅうりちゅう）	⇦Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	50	8	−15	-	-	-	
倒襲裏肘（とうしゅうりちゅう）	（壁が前）⇦Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	60	8	−15	-	-	-	酒（＋5）／壁投げ
転身繰胯（てんしんそうこ）	⇧Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	0	8	−6	-	-	-	
転身繰鶏脚（てんしんそうけいきゃく）	（酒6以上）⇦⇧Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	10	8	−8	-	-	-	
豪杯旋舞（ごうはいせんぶ）	（酒10以上）⇩⇨⇧⇦ or ⇧⇨⇩⇦Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	60	8	−6	-	-	-	酒（＋6）
翻身双仙腿（ほんしんそうせんたい）	（転倒立中）Ⓟ＋Ⓖ	上段キャッチ投げ	50	15	-	-	-	-	酔い覚まし（酒−2）
酔仙倒蹴掃撃（すいせんとうしゅうそうげき）	（張果老中）Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	50	23	-	-	-	-	横寝へ
[illegible]									
倒地反衝爪（とうちはんしょうそう）	（上昇中）Ⓟ	中	25	53	-	-	-		ダウンへ
飛天崩撃（ひてんほうげき）	（上昇中）⇦Ⓟ	中	20	24	−15	-	-	腹側	
落歩挑撃（らくほちょうげき）	（空中）Ⓟ	中	30	26	−5	-	-		
栽下腿（さいかたい）	（空中）Ⓚ	中	25	10	−7	-	-	○	
地遣腿（じげんたい）	（着地際）Ⓚ	下	20	13	−21	-	-	腹側	
[illegible]									
螺旋酔肘（らせんすいちゅう）	（敵ダウン中）⇨Ⓟ	ダウン攻撃	12	19	-	-	-	-	
転宙落脚（てんちゅうらくきゃく）	（敵ダウン中）⇧Ⓟ	ダウン攻撃	25	38	-	-	-	-	
倒地反衝爪（とうちはんしょうそう）	（敵ダウン中）⇩Ⓟ	ダウン攻撃	20	55	-	-	-	-	
天地肘撃（てんちちゅうげき）	（敵ダウン中）⇦Ⓟ	ダウン攻撃	20	46	-	-	-	-	ダウンへ
[illegible]									
背反掌（はいはんしょう）	（敵が背後）Ⓟ	上	12	11	−7	−4	＋1		Ⓟからつながる技に移行可能
酔仙手（すいせんしゅ）	（敵が背後）Ⓟ＋Ⓚ	中	12	13	−9	−4	−2	○	
仙端脚（せんたんきゃく）	（敵が背後）Ⓟ＋ⓀⓀ	中	20	34	-	-	-		ダウンへ
背旋腿（はいせんたい）	（敵が背後）Ⓚ	上	30	15	−8	-	-	×	
背下反掌（はいかはんしょう）	（敵が背後）⇩Ⓟ	下	14	16	−19	−15	−8	腹側	
低踏脚（ていとうきゃく）	（敵が背後）⇩Ⓚ	下	25	19	−12	−3	-	○	
背仙鈎手撃（はいせんこうしゅげき）	（敵が背後）Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	中上	10、8	14、36	−8	−2	-		
背仙連撃手（はいせんれんげきしゅ）	（敵が背後）Ⓟ＋Ⓚ＋ⒼⓅ	上	8	16	−9	−5	±0	○	
背酔連鈎手（はいすいれんこうしゅ）	（敵が背後）Ⓟ＋Ⓚ＋ⒼⓅⓅ	中	10	19	−59	−53	−49		
鈎手顎砕蹴撃（こうしゅがくさいしゅうげき）	（敵が背後）Ⓟ＋Ⓚ＋ⒼⓅⓅ（ヒット）	ヒット投げ	35	-	-	-	-	-	
[illegible]上がり攻[illegible]									
撲虎（ぼくこ）	ⓀⓀⓀ　うつ伏せ足敵側	中	20	29	−10	-	-		
登側端脚（とうそくたんきゃく）	ⓀⓀⓀ　うつ伏せ足敵側（ディレイ）	中	20	16	−14	＋2	＋5	背側	後転時も同数値
登側端脚（とうそくたんきゃく）	ⓀⓀⓀ　うつ伏せ足敵側（横転）	中	20	16	−6	＋3	＋5		
廻旋脚（かいせんきゃく）	ⓀⓀⓀ　うつ伏せ頭敵側	中	20	28	−6	＋3	＋6	×	
廻旋脚（かいせんきゃく）	ⓀⓀⓀ　うつ伏せ頭敵側（ディレイ）	中	20	16	−14	＋2	＋4	×	
廻旋脚（かいせんきゃく）	ⓀⓀⓀ　うつ伏せ頭敵側（横転）	中	20	16	−6	＋3	＋5	背側	
廻旋脚（かいせんきゃく）	ⓀⓀⓀ　うつ伏せ頭敵側（後転）	中	20	16	−14	＋2	＋4	×	
金絞剪（きんこうせん）	ⓀⓀⓀ　仰向け足敵側	中	20	24	−10	-	-	×	
廻旋脚（かいせんきゃく）	ⓀⓀⓀ　仰向け足敵側（ディレイ）	中	20	16	−14	＋2	＋4	×	
廻旋脚（かいせんきゃく）	ⓀⓀⓀ　仰向け足敵側（横転）	中	20	16	−6	＋3	＋5	×	
廻旋脚（かいせんきゃく）	ⓀⓀⓀ　仰向け足敵側（後転）	中	20	16	−14	＋2	＋4	×	
登側端脚（とうそくたんきゃく）	ⓀⓀⓀ　仰向け頭敵側	中	20	34	−6	＋3	＋6	背側	
登側端脚（とうそくたんきゃく）	ⓀⓀⓀ　仰向け頭敵側（ディレイ）	中	20	16	−14	＋2	＋5	背側	後転時も同数値
登側端脚（とうそくたんきゃく）	ⓀⓀⓀ　仰向け頭敵側（横転）	中	20	16	−6	＋3	＋6	背側	
後穿旋脚（こうせんせんきゃく）	⬇ⓀⓀⓀ　うつ伏せ足敵側	下	20	29	−6	＋3	＋5	×	
座架掃脚（ざかそうきゃく）	⬇ⓀⓀⓀ　うつ伏せ足敵側（ディレイ）	下	20	18	−5	−3	＋2	×	後転時も同数値
座架掃脚（ざかそうきゃく）	⬇ⓀⓀⓀ　うつ伏せ足敵側（横転）	下	20	18	-3	＋4	＋6	×	
座架掃脚（ざかそうきゃく）	⬇ⓀⓀⓀ　うつ伏せ頭敵側	下	20	33	−6	±0	＋2	×	
座架掃脚（ざかそうきゃく）	⬇ⓀⓀⓀ　うつ伏せ頭敵側（ディレイ）	下	20	18	−14	−3	＋2	×	
座架掃脚（ざかそうきゃく）	⬇ⓀⓀⓀ　うつ伏せ頭敵側（横転）	下	20	18	−6	＋3	＋6	×	
座架掃脚（ざかそうきゃく）	⬇ⓀⓀⓀ　うつ伏せ頭敵側（後転）	下	20	18	−14	−3	＋2	×	
仰穿腿（ぎょうせんたい）	⬇ⓀⓀⓀ　仰向け足敵側	下	20	33	−12	±0	±0	○	
座架掃脚（ざかそうきゃく）	⬇ⓀⓀⓀ　仰向け足敵側（ディレイ）	下	20	18	−14	−3	＋2	×	
座架掃脚（ざかそうきゃく）	⬇ⓀⓀⓀ　仰向け足敵側（横転）	下	20	18	−6	＋3	＋7	×	
座架掃脚（ざかそうきゃく）	⬇ⓀⓀⓀ　仰向け足敵側（後転）	下	20	18	−14	−3	＋2	×	
座架掃脚（ざかそうきゃく）	⬇ⓀⓀⓀ　仰向け頭敵側	下	20	34	−6	＋1	＋4	×	
座架掃脚（ざかそうきゃく）	⬇ⓀⓀⓀ　仰向け頭敵側（ディレイ）	下	20	18	−5	−3	＋2	×	後転時も同数値
座架掃脚（ざかそうきゃく）	⬇ⓀⓀⓀ　仰向け頭敵側（横転）	下	20	18	−6	±0	＋3	×	

※1　1発目を出す前の腹側　　※2　寝ている舜帝の頭の方向

リオン・ラファール LION RAFALE

技名（読み）	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	硬化差 ガード	硬化差 ヒット	硬化差 カウンター	避け方向	備考
統捶（とうすい）	（近距離）Ⓟ	上	10	12	−1	+3	+7	◯	
統捶（とうすい）	Ⓟ	上	10	12	−1	+3	+7	◯	
統捶（とうすい）	➡Ⓟ	上	10	12	−1	+3	+7	◯	踏み込む
勾手連捶（こうしゅれんすい）	ⓅⓅ	上	10	9	−9	−5	−1	◯	
連環穿掌（れんかんせんしょう）	ⓅⓅⓅ	上	12	9	−21	−3	−1	腹側	
連捶掃手（れんすいそうしゅ）	ⓅⓅ↘Ⓟ	下	20	21	−19	-	-	背側	
連捶腿（れんすいたい）	ⓅⓀ	上	20	11	−9	−8	-	腹側	
下統捶（かとうすい）	↘Ⓟ	特殊下	8	13	−5	+2	+4	◯	
下統捶（かとうすい）	⬇Ⓟ	特殊下	8	13	−5	+2	+4	◯	
流星勾手撃（りゅうせいこうしゅげき）	↘↗↖Ⓟ	中	20	27	−10	-	-	◯	さばき効果あり
流星勾手連撃（りゅうせいこうしゅれんげき）	↘↗↖ⓅⓅ	中	18	29	−14	-	-	◯	
盤肘（ばんちゅう）	↖Ⓟ	中	14	14	−4	±0	+2	◯	
盤肘連環手（ばんちゅうれんかんしゅ）	↖ⓅⓅ	中	18	28	−12	-	-	◯	酔い覚まし（酒−1）
疾歩昇穿手（しっぽそしょうせんしゅ）	⬇↖Ⓟ	中	22	15	−10	±0	-	◯	
箭疾歩（せんしっぽ）	↖↖Ⓟ	中	30	27	−6	-	-	◯	酔い覚まし（酒−1）
背転勾手（はいてんこうしゅ）	↖Ⓟ	中	16	16	−6	−6	+1	腹側	
連旋背勾手（れんせんはいこうしゅ）	↖ⓅⓅ	中	16	18	−5	−5	+2	背側※1	
転身螳螂連脚（てんしんとうろうれんきゃく）	↖ⓅⓅⓀ	中	25	28	−10	-	-	腹側※2	
進歩螳螂掃手（しんぽとうろうそうしゅ）	↖↗Ⓟ	下	15	27	−15	-	-	◯	
穿陰掌（せんいんしょう）	↗Ⓟ	中	14	16	−6	−2	+3	◯	
落撃掌（らくげきしょう）	↗ⓅⓅ	中	20	13	−10	-	-	◯	
掃勾手（そうこうしゅ）	⬇↗Ⓟ	特殊下	7	13	−15	−12	−9	◯	
連掃勾手（れんそうこうしゅ）	⬇↗ⓅⓅ	下	10	13	−14	−10	−6	◯	
膨撃捶（とうげきすい）	↗Ⓟ	下	12	17	−12	−9	−4	◯	
膨撃連捶（とうげきれんすい）	↗ⓅⓅ	下	8	6	−17	−10	−10	◯	
穿心腿（せんしんたい）	Ⓚ	上	25	13	−9	-	-	背側	
穿心腿（せんしんたい）	➡Ⓚ	上	25	13	−10	-	-	背側	踏み込む
連旋腿（れんせんたい）	ⓀⓀ	上	20	16	−9	-	-	◯	
軌腿（あつたい）	↘Ⓚ	下	12	18	−15	−6	−1	背側	
前掃腿（ぜんそうたい）	↘ⓀⓀ	下	20	17	−18	-	-	腹側※2	
登旋腿（とうせんたい）	↘ⓀⓀ+Ⓖ	上	30	20	−7	-	-	×	酔い覚まし（酒−1）
勾手提膝（こうしゅていしつ）	↖Ⓚ	中	20	14	−5	±0	+2	◯	
斧刃脚（ふじんきゃく）	↖↖Ⓚ	中	10	18	−15	−11	−7		
斧刃連端脚（ふじんれんたんきゃく）	↖↖ⓀⓀ	中	25	11	−12	-	-	◯	
旋風腿（せんぷうたい）	↗Ⓚ	中	25	18	−4	-	-	背側	
掛統腿（かとうたい）	↗ⓀⓀ	上	30	23	−4	-	-	背側	
弾腿（だんたい）	↗Ⓚ	中	24	17	−7	−1	+7	背側	
穿弓腿（せんきゅうたい）	↗Ⓚ	下下	7、20	16、23	−30	-	-	◯／◯	
閃転空脚（せんてんくうきゃく）	↙Ⓚ	中	20	30	−44	-	-	◯	
双耳旋風（そうじせんぷう）	Ⓟ+Ⓚ	中	24	20	−4	-	-	◯	酔い覚まし（酒−2）
偸歩掃手（とうほそうしゅ）	↘Ⓟ+Ⓚ	下	15	19	−7	−3	+2	背側	
転身偸歩双手（てんしんとうほそうしゅ）	↘Ⓟ+Ⓚ	中	15	21	−2	+2	+5	腹側	背向け状態へ
転身偸歩双手（てんしんとうほそうしゅ）	↖Ⓟ+Ⓚ↖	中	15	21	−10	−6	−3	腹側	
転身偸歩双手脚（てんしんとうほそうしゅきゃく）	↖Ⓟ+ⓀⓀ	中	15	19	−13	−3	−2	◯	
右勾心（うこうしん）	←↖Ⓟ+Ⓚ	上	10	12	−1	+3	+7	◯	
流星運勾手（りゅうせいれんこうしゅ）	←↖Ⓟ+ⓀⓅ	中	14	8	−8	−4	+1	◯	
連三捶盤肘（れんさんすいばんちゅう）	←↖Ⓟ+ⓀⓅⓅ	特殊下	14	20	−11	+1	-	-	
泰山双勾手（たいざんそうこうしゅ）	↖Ⓟ+Ⓚ	上（ため時中段）	25（ため38）	31（ため49）	+2	-	-	◯	ため可／酔い覚まし（酒−2）
縦跳穿掌（じゅうちょうせんしょう）	↗Ⓟ+Ⓚ	中	20	15	−10	-	-	背側	
倒歩背掃手（そくほはいそうしゅ）	↘Ⓟ+Ⓚ	下	20	21	−19	-	-	背側	
斜歩斜掃捶（しゃほしゃそうすい）	↗Ⓟ+Ⓚ	下	20	17	−15	−6	+1	腹側	
後掃腿（こうそうたい）	↘Ⓚ+Ⓖ	下	24	20	−20	-	-	×	
転身撩陰脚（てんしんりょういんきゃく）	↖Ⓚ+Ⓖ	中	24	25	−12	-	-	×	
旋風落脚（せんぷうらくきゃく）	←↖Ⓚ+Ⓖ	中	35	32	−4	+6	+6	◯	背向け状態へ／酔い覚まし（酒−1）
旋風背双手（せんぷうはいそうしゅ）	←↖Ⓚ+Ⓖ↘Ⓟ	特殊中	12	23	−12	−3	−10	腹側※2	
旋風背双手（せんぷうはいそうしゅ）	←↖Ⓚ+Ⓖ↗Ⓟ	特殊中	12	23	−4	+1	±0	腹側※2	背向け状態へ
旋風踵脚（せんぷうしょうきゃく）	←↖Ⓚ+Ⓖ↘Ⓚ	下	22	28	−9	-	-	◯	背向け状態へ
疾地掃腿（しっちそうたい）	↙Ⓚ+Ⓖ	下	24	26	−18	-	-	◯	酔い覚まし（酒−1）
前掃転身脚（ぜんそうてんしんきゃく）	↗Ⓚ+Ⓖ	下	20	24	−10	−4	-	×	背向け状態へ
磨盤手（まばんしゅ）	（↘方向避け中）Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	上	30	26	±0	-	-	×	酔い覚まし（酒−1）
磨盤手（まばんしゅ）	（↗方向避け中）Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	上	30	26	−2	-	-	×	酔い覚まし（酒−1）
斜前歩（しゃぜんぽ）	↖Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	-	-	-	-	-	-	
斜前歩（しゃぜんぽ）	↖Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	-	-	-	-	-	-	
斜後歩（しゃこうぽ）	↗Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	-	-	-	-	-	-	
穿掌背転（せんしょうはいてん）	↗↖Ⓟ	上	14	14	−4	±0	+5	腹側	背向け状態へ
後蹴腿（こうしゅうたい）	↗↗Ⓚ	上	25	15	−2	-	-	◯	背向け状態へ
下旋腿背転（かせんたいはいてん）	↗↗Ⓚ+Ⓖ	上	24	16	−1	±0	-	×	背向け状態へ

技名（読み）	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	硬化差			避け方向	備考
					ガード	ヒット	カウンター		
投げ									
破刀手秋腿（はとうしゅしゅうたい）	Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	40	8	−6	-	-	-	
翻身提膝（ほんしんていしつ）	（敵の右側）Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	55	8	−6	-	-	-	
翻身提膝（ほんしんていしつ）	（敵の左側）Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	55	8	−6	-	-	-	
連勾手背襲（れんこうしゅはいしゅう）	（敵の背後）Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	50	8	-	-	-	-	酔い覚まし（酒－1）
七星天分肘（しちせいてんぶんちゅう）	↘Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	50	8	−25	-	-	-	
擺下尖転（はいかせんてん）	↑Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	0	8	−6	+12	-	-	
七星跳飛捕蝉（しちせいちょうひほぜん）	↘Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	45	8	−8	-	-	-	
七星跳飛捕蝉（しちせいちょうひほぜん）	（壁が前）↑Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	60	8	−8	-	-	-	壁投げ
登山翻車脚（とざんほんしゃきゃく）	↓↑Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	35	8	−6	-	-	-	
採取砲撃（さいしゅほうこう）	→↑Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	50	8	−6	-	-	-	酔い覚まし（酒－1）
飛転双空脚（ひてんそうくうきゃく）	←↑Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	50	8	−6	-	-	-	
撲歩（ぼくほ）	↑Ⓟ＋Ⓖ	上段キャッチ投げ	0	19	-	+5	-	-	
翼進（よくしん）	↑Ⓟ＋Ⓖ↓	投げコンボ	0	-	-	+5	-	-	
翼進（よくしん）	↑Ⓟ＋Ⓖ↑	投げコンボ	0	-	-	+5	-	-	
落首双手（らくしゅそうしゅ）	↘Ⓟ＋Ⓖ↓or↑Ⓟ＋Ⓖ	投げコンボ	40	-	−6	-	-	-	翼進で敵背側に移動した場合
落首断腿（らくしゅだんたい）	↑Ⓟ＋Ⓖ↑or↑Ⓟ＋Ⓖ	投げコンボ	40	-	−6	-	-	-	翼進で敵腹側に移動した場合
貼身双勾手（てんしんそうこうしゅ）	↑↓↑Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	60	8	−6	-	-	-	酔い覚まし（酒－1）
ジャンプ攻撃									
騰空背撃掌（とうくうはいげきしょう）	（上昇中）Ⓟ	中	25	44	−16	-	-		
落歩統捶（らくほとうすい）	（空中）Ⓟ	中	25	27	−9	-	-	○	
騰空撃掌（とうくうげきしょう）	（上昇中）↓Ⓟ	中	25	30	−9	-	-		
騰空踵脚（とうくうしょうきゃく）	（空中）Ⓚ	中	22	10	−7	-	-	○	
地掃踵脚（ちそうしょうきゃく）	（着地際）Ⓚ	下	20	12	−19	-	-	背側	
騰空踵脚（とうくうしょうきゃく）	（上昇中）↓Ⓚ	中	25	10	−7	-	-	○	
ダウン攻撃									
落穿手（らくせんしゅ）	（敵ダウン中）↑Ⓟ	ダウン攻撃	12	17	-	-	-	-	
飛転落腿（ひてんらくたい）	（敵ダウン中）↑Ⓟ	ダウン攻撃	25	33	-	-	-	-	
背後への攻撃									
背連穿掌（はいれんせんしょう）	（敵が背後）Ⓟ	上上	12、12	12、24	−6	−3	+2	背／○	Ⓟからつながる技に移行可能
背歩掃手（はいほそうしゅ）	（敵が背後）↓Ⓟ	下	24	15	−5	−3	-	腹側	
後穿脚（こうせんきゃく）	（敵が背後）Ⓚ	上	30	10	+3	-	-	背側	
廻掛脚（かいかきゃく）	（敵が背後）↓Ⓚ	下	20	14	−8	-	-	腹側	
背身尖掌（はいしんせんしょう）	（敵が背後）Ⓟ＋Ⓚ	上	14	15	−11	±0	+5	○	背向け状態になる技中に先行入力
壁技									
垂翔後脚（すいしょうこうきゃく）	（自分が壁向き）↓Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	中	30	45	-	+6	+8	×	壁際限定
壁回翻脚（へきかいほんきゃく）	（自分が壁向き）↓Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	特殊行動	-	-	-	-	-	-	壁際限定
起き上がり攻撃									
穿弓連腿（せんきゅうれんたい）	ⓀⓀⓀ　うつ伏せ足敵側	中中	10、10	23、33	−7	+3	+5	腹／背	
背登起脚（はいとうきゃく）	ⓀⓀⓀ　うつ伏せ足敵側（ディレイ）	中	20	16	−14	+2	+5	背側	後転時も同数値
背登起脚（はいとうきゃく）	ⓀⓀⓀ　うつ伏せ足敵側（横転）	中	20	16	−6	+3	+5	-	
跳転踵脚（ちょうてんしょうきゃく）	ⓀⓀⓀ　うつ伏せ頭敵側	中	20	30	−6	+3	+5	腹側	
登旋脚（とうせんきゃく）	ⓀⓀⓀ　うつ伏せ頭敵側（ディレイ）	中	20	16	−14	+2	+4	×	
登旋脚（とうせんきゃく）	ⓀⓀⓀ　うつ伏せ頭敵側（横転）	中	20	16	−6	+3	+5	背側	
登旋脚（とうせんきゃく）	ⓀⓀⓀ　うつ伏せ頭敵側（後転）	中	20	16	−14	+2	+4	×	
登旋脚（とうせんきゃく）	ⓀⓀⓀ　仰向け足敵側	中	20	34	−6	+3	+5	×	
登旋脚（とうせんきゃく）	ⓀⓀⓀ　仰向け足敵側（ディレイ）	中	20	16	−14	+2	+4	×	
登旋脚（とうせんきゃく）	ⓀⓀⓀ　仰向け足敵側（横転）	中	20	16	−6	+3	+5	×	
登旋脚（とうせんきゃく）	ⓀⓀⓀ　仰向け足敵側（後転）	中	20	16	−14	+2	+4	×	
背登起脚（はいとうきゃく）	ⓀⓀⓀ　仰向け頭敵側	中	20	34	−6	+3	+6	背側	
背登起脚（はいとうきゃく）	ⓀⓀⓀ　仰向け頭敵側（ディレイ）	中	20	16	−14	+2	+5	背側	後転時も同数値
背登起脚（はいとうきゃく）	ⓀⓀⓀ　仰向け頭敵側（横転）	中	20	16	−6	+3	+6	背側	
疾地背旋腿（しっちはいせんたい）	↓ⓀⓀⓀ　うつ伏せ足敵側	下	20	29	−6	+1	+3	×	後転時も同数値
疾地旋腿（しっちせんたい）	↓ⓀⓀⓀ　うつ伏せ足敵側（ディレイ）	下	20	18	−5	−3	+2	×	
疾地旋腿（しっちせんたい）	↓ⓀⓀⓀ　うつ伏せ足敵側（横転）	下	20	18	−3	+4	+6	×	
疾地旋腿（しっちせんたい）	↓ⓀⓀⓀ　うつ伏せ頭敵側	下	20	33	−6	±0	+2	×	
疾地旋腿（しっちせんたい）	↓ⓀⓀⓀ　うつ伏せ頭敵側（ディレイ）	下	20	18	−14	−3	+2	×	
疾地旋腿（しっちせんたい）	↓ⓀⓀⓀ　うつ伏せ頭敵側（横転）	下	20	18	−6	+3	+6	×	
疾地旋腿（しっちせんたい）	↓ⓀⓀⓀ　うつ伏せ頭敵側（後転）	下	20	18	−14	−3	+2	×	
疾地旋腿（しっちせんたい）	↓ⓀⓀⓀ　仰向け足敵側	下	20	34	−6	+1	+5	×	
疾地旋腿（しっちせんたい）	↓ⓀⓀⓀ　仰向け足敵側（ディレイ）	下	20	18	−14	−3	+2	×	
疾地旋腿（しっちせんたい）	↓ⓀⓀⓀ　仰向け足敵側（横転）	下	20	18	−6	+3	+7	×	
疾地旋腿（しっちせんたい）	↓ⓀⓀⓀ　仰向け足敵側（後転）	下	20	18	−14	−3	+2	×	
疾地旋腿（しっちせんたい）	↓ⓀⓀⓀ　仰向け頭敵側	下	20	34	−6	+1	+4	×	
疾地旋腿（しっちせんたい）	↓ⓀⓀⓀ　仰向け頭敵側（ディレイ）	下	20	18	−5	−3	+2	×	後転時も同数値
疾地旋腿（しっちせんたい）	↓ⓀⓀⓀ　仰向け頭敵側（横転）	下	20	18	−6	±0	+3	×	

※1．1発目を出す前の背側

※2：1発目を出す前の腹側

梅小路 葵 AOI UMENOKOUJI

技名（読み）	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	硬化差 ガード	硬化差 ヒット	硬化差 カウンター	受け方向	備考
基本									
打突（だとつ）	（近距離）Ⓟ	上	10	11	±0	+4	+8	○	
打突（だとつ）	Ⓟ	上	10	11	±0	+4	+8	○	
打突（だとつ）	→Ⓟ	上	10	11	±0	+4	+8	○	踏み込む
打突（だとつ）	←Ⓟ	上	10	11	−3	+1	+5	○	
二連突（にれんとつ）	ⓅⓅ	上	10	8	−9	−5	−1	○	
二連突横肘（にれんとつおうちゅう）	ⓅⓅⓅ	上	12	12	−13	−10	−5	○	
連突小太刀（れんとつこだち）	ⓅⓅⓅⓀ	特殊中	25	18	−13	-	-	○	
連突小太刀〜天地陰陽（れんとつこだち〜てんちいんよう）	ⓅⓅⓅⓀⓅ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	-	-	-	-	-	-	天地陰陽へ
連突草薙（れんとつくさなぎ）	ⓅⓅⓅ↓Ⓚ	下	20	19	-15(-20)	-(-17)	-(-12)	×	寸止め可／（）内は寸止め時の硬化差
連突草薙〜天地陰陽（れんとつくさなぎ〜てんちいんよう）	ⓅⓅⓅ↓ⓀⓅ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	-	-	-	-	-	-	天地陰陽へ
二連突横打（にれんとつおうだ）	ⓅⓅ Ⓟ	中	20	19	-4(-17)	-3(-13)	-(-9)	背側	寸止め可／（）内は寸止め時の硬化差
連突絹車（れんとつきぬぐるま）	ⓅⓅ↖ⓅⓅ	中	20	23	-12(-16)	-(-15)	-	背側	寸止め可／（）内は寸止め時の硬化差
二連突釘脚（にれんとつくぎきゃく）	ⓅⓅⓀ	上	20	14	−8	-	-	○	
掌蹴り重ね（しょうげりがさね）	ⓅⓀ	上	20	14	−11	−7	-	腹側	
下段掌打（げだんしょうだ）	↙Ⓟ	特殊下	9	12	−4	+3	+5		
下段掌打（げだんしょうだ）	↓Ⓟ	特殊下	9	12	−4	+3	+5	○	
中段肘当（ちゅうだんひじあて）	→Ⓟ	中	15	14	−5	+1	±0		
旋桜（つむじさくら）	↻ⓅⓅ	中	15	21	-10(-12)	−1(−6)	±0(−7)	腹側	寸止め可／（）内は寸止め時の硬化差
衣車（ころもぐるま）	Ⓟ	中	25	17	−8	±0	+2	腹側	寸止め可
上段の当て（じょうだんのあて）	↻↖Ⓟ	上	10	25	±0	+4	+2	○	さばき効果有り、酔い覚まし（酒−1）
肩払い（おうぎばらい）	→Ⓟ	上	10	19	+1	+5	-1	×	さばき効果有り、酔い覚まし（酒−2）
重ね当て（かさねあて）	↺↖Ⓟ	中中	10、20	17、28	−10	±0	+8	○	
犬閂（てんかい）	↗Ⓟ(ヒット時)Ⓟ+Ⓖ	ヒット投げ	25		-	-	-	-	
両止（りょうし）	↶↷Ⓟ	特殊中	20	13	−10	−3	-	○	
袖伸剣（そでしんけん）	↗Ⓟ	特殊中	24	18	−5	±0	-		寸止め可
袖伸剣〜天地陰陽（そでしんけん〜てんちいんよう）	↙Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	-	-	-	-	-	-	
無双破（むそうは）	↓↗Ⓟ	中	18	15	−10	−2	-		
袖車（そでぐるま）	↓↺Ⓟ(カウンターヒット時)↺Ⓟ+Ⓖ	ヒット投げ	25	-	-	-	-	-	
腥砕き（すねくだき）	↓Ⓟ	下	20	23	−13	+2	+12	背側	
上蹴り（うえげり）	Ⓚ	上	20	14	−5	−4	-	○	
上蹴り（うえげり）	→Ⓚ	上	20	12	−10	−9	-		踏み込む
鎖鎌（くさりがま）	ⓀⓀ	中	15	19	−13	±0	+5	○	酔い覚まし（酒−1）
雷刃破（らいじんは）	Ⓚ	中	20	18	−5	−2	-		
雷刃破〜天地陰陽（らいじんは〜てんちいんよう）	↻ⓀⓅ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	-	-	-	-	-	-	天地陰陽へ
雲蹴り（くもげり）	↺ⓀⓀ	上	20	13	−9	-	-		
下段蹴り当（げだんけりあて）	↓Ⓚ	下	12	14	−14	−10	−5	○	
中踵蹴り（なかかかとげり）	→Ⓚ	中	21	17	−5	±0	+8		
踵切り（かかとぎり）	↘Ⓚ	下	20	15	−12	−7	-	○	
平手（ひらて）	Ⓟ+Ⓚ	上	8	12	−12	±0	±0	腹側	酔い覚まし（酒−1）
平手2（ひらて）	Ⓟ+ⓀⓅ	上	9	11	−11	−2	+2	背側	酔い覚まし（酒−1）
平手3（ひらて）	Ⓟ+ⓀⓅⓅ	上	9	15	−12	−1	−5	腹側	酔い覚まし（酒−1）
横打（おうだ）	↻Ⓟ+Ⓚ	中	20	15	−5	−2	-	背側	
横周肘当て（おうしゅうひじあて）	↺Ⓟ+ⓀⓅ	中	15	23	-12(-14)	-(−11)	-	背側	寸止め可／（）内は寸止め時の硬化差
浮桜（ふざくら）	↻↺Ⓟ+Ⓚ	特殊中	20	16	−1	-	-	背側	
上勢柳扇掌（じょうせいりゅうせんしょう）	↑Ⓟ+Ⓚ	上	14	17	−12	-	-		寸止め可／酔い覚まし（酒−2）
双掌打（そうしょうだ）	↻↺Ⓟ+Ⓚ	中	20	24	−4	-	-	○	
鳳凰手（ほうおうしゅ）	↗Ⓟ+Ⓚ	中	15	16	−4	+1	+6		
草薙（くさなぎ）	↓Ⓚ+Ⓖ	下	20	19	−17	−5	-	×	寸止め可
草薙〜天地陰陽（くさなぎ〜てんちいんよう）	↓Ⓚ+ⒼⓅ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	-	-	-	-	-	-	天地陰陽へ
上段蹴り当て（じょうだんけりあて）	↺Ⓚ+Ⓖ	上	18	16	−7	−3	+1	背側	
水月突（すいげつとつ）	↑Ⓚ+ⒼⓅ	中	15	34	+3	-	-		さばき効果有り／酔い覚まし（酒−1）
拝み蹴り（おがみげり）	↗Ⓚ+Ⓖ	中	25	20	−16	−3	-	○	背向け状態へ／さばき効果有り
空勢瓦突蹴り（くうせいがとつげり）	↘Ⓚ+Ⓖ	中	25	21	−23	-	-		
身躱肘当て（みかわしひじあて）	（←方向避け中）Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	22	25	−14	-	-	×	
身躱肘当て（みかわしひじあて）	（→方向避け中）Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	22	25	−14	-	-	×	
天地陰陽（てんちいんよう）	↺Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	-	1	-	-	-	-	いなし効果あり、Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ押したままで構え維持
流水（りゅうすい）	（天地陰陽中）↓	特殊行動	-	-	-	-	-	-	
流水（りゅうすい）	（天地陰陽中）↺	特殊行動	-	-	-	-	-	-	
渦巻手刀（うずまきしゅとう）	↑↗Ⓟ	上	14	16	±0	+2	+5	○	背向け状態へ
投技									
小当（こあて）	Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	8	−8	-	-	-	
綾手取り（あやてとり）	（敵の右側）Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	8	−6	-	-	-	
綾手取り（あやてとり）	（敵の左側）Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	8	−6	-	-	-	
杉倒（すぎたおし）	（敵の背後）Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50	8	-	-	-	-	
六段帯取（ろくだんおびとり）	↑Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50	8	−6	-	-	-	
木の葉落とし（このはおとし）	↑Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50	8	−3	-	-	-	
半月巴（はんげつは）	↓Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	45	8	−8	-	-	-	
合気投げ（あいきなげ）	↓↻Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	8	−6	-	-	-	
送り手回し（おくりてまわし）	↻↺Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50	8	−6	-	-	-	酔い覚まし（酒−1）
蝶絡み（ちょうがらみ）	↻↺↻↺Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	30	8	−6	±0	-	-	
脇絡み（わきがらみ）	→↓↘↻ Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	20	8	−6	+5	-	-	
弓身固め（ゆみがため）	（脇絡みor蝶絡み後）↻↻ or ↺↻Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	20	-	−6	-	-	-	
糸巻き（いとまき）	（脇絡みor蝶絡み後）↺↺ or ↺↺Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	35	-	−6	-	-	-	
海老折り（えびおり）	（弓身固め後）↻↺Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	25	-	−6	-	-	-	
櫂引き（かいびき）	（弓身固め後）↺↺Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	26	-	−6	-	-	-	
桐枝落とし（きりえおとし）	↺↻↻↺ or ↻↻↺↺Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	60	8	−6	-	-	-	
大木倒（たいぼくたおし）	↘→ or ↻↺↺↺Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	8	−6	-	-	-	
大木砕（たいぼくくだき）	↺↺↻↻ or ↻↺↺↺Ⓟ+Ⓖ↺↻↺↺Ⓚ+Ⓖ	投げコンボ	20	-	-	-	-	-	
手極め倒身（てきめとうしん）	（敵しゃがみ）↓↗Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	60	8	−6	-	-	-	
真之位（しんのくらい）	（敵しゃがみ）↺Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	53	8	−6	-	-	-	
綾手取り（あやてとり）	（しゃがんだ敵の右側）↶or↺Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	40	8	−6	-	-	-	
綾手取り（あやてとり）	（しゃがんだ敵の左側）↷or↺Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ	40	8	−6	-	-	-	
当て身									
<上段Ⓟ当て身> 転身入身（てんしんにゅうしん）	↑Ⓟ+Ⓚ	当て身	25	1	-	-	-	-	対右上Ⓟ
渦捻り（うずねり）	↺Ⓟ+Ⓚ	当て身	25	1	-	-	-	-	対左上Ⓟ
裏小手返し（うらこてがえし）	（敵が背後）↑Ⓟ+Ⓚ	当て身	30	1	-	-	-	-	対敵背後、左右上Ⓟ
<中段Ⓟ当て身> 転身入身（てんしんにゅうしん）	↺Ⓟ+Ⓚ	当て身	25	1	-	-	-	-	対右中Ⓟ

技名(読み)		コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	硬化差			避け方向	備考
						ガード	ヒット	カウンター		
	渦捻り(うずねり)	⇧Ⓟ+Ⓚ	当て身	25	1	-	-	-	-	対左中Ⓟ
	裏小手返し(うらこてがえし)	(敵が背後)⇧Ⓟ+Ⓚ	当て身	30	1	-	-	-	-	対敵背後、左右中Ⓟ
<下段Ⓟ当て身>	扇流(せんりゅう)	⇩Ⓟ+Ⓚ	当て身	25	1	-	-	-	-	対右下Ⓟ
	扇流(せんりゅう)	⇩Ⓟ+Ⓚ	当て身	25	1	-	-	-	-	対左下Ⓟ
<上段Ⓚ当て身>	枝割き(えだざき)	⇦Ⓟ+Ⓚ	当て身	20	1	-	-	-	-	対右上Ⓚ
	楔落とし(くさびおとし)	⇦Ⓟ+Ⓚ	当て身	20	1	-	-	-	-	対左上Ⓚ
	小波(こなみ)	⇦Ⓟ+Ⓚ	当て身	0	1	-	-	-	-	対左上回し蹴り
	小波(こなみ)	⇦Ⓟ+Ⓚ	当て身	0	1	-	-	-	-	対右上回し蹴り
	裏扇流(うらせんりゅう)	(敵が背後)⇦Ⓟ+Ⓚ	当て身	30	1	-	-	-	-	対左右上Ⓚ
<中段Ⓚ当て身>	枝割き(えださき)	⇧Ⓟ+Ⓚ	当て身	20	1	-	-	-	-	対右中Ⓚ
	楔落とし(くさびおとし)	⇧Ⓟ+Ⓚ	当て身	20	1	-	-	-	-	対左中Ⓚ
	小波(こなみ)	⇧Ⓟ+Ⓚ	当て身	0	1	-	-	-	-	対左中回し蹴り
	小波(こなみ)	⇧Ⓟ+Ⓚ	当て身	0	1	-	-	-	-	対右中回し蹴り
	裏扇流(うらせんりゅう)	(敵が背後)⇧Ⓟ+Ⓚ	当て身	30	1	-	-	-	-	対敵背後、左右中Ⓚ
	蔦かずら(つたかずら)	⇧Ⓟ+Ⓚ	当て身	30	1	-	-	-	-	対右中Ⓚ
	扇裂き(おうぎさき)	⇧Ⓟ+Ⓚ	当て身	30	1	-	-	-	-	対左中Ⓚ
<下段Ⓚ当て身>	楓落とし(かえでおとし)	⇩Ⓟ+Ⓚ	当て身	25	1	-	-	-	-	対右下Ⓚ
	楓落とし(かえでおとし)	⇩Ⓟ+Ⓚ	当て身	25	1	-	-	-	-	対左下Ⓚ
	小波(こなみ)	⇩Ⓟ+Ⓚ	当て身	0	1	-	-	-	-	対左下回し蹴り
	小波(こなみ)	⇩Ⓟ+Ⓚ	当て身	0	1	-	-	-	-	対右下回し蹴り
<肘当て身>	龍の顎門(りゅうのあぎと)	⇧Ⓟ+Ⓚ	当て身	30	1	-	-	-	-	対右肘
	龍の顎門(りゅうのあぎと)	⇧Ⓟ+Ⓚ	当て身	30	1	-	-	-	-	対左肘
<膝当て身>	落ち葉舞(おちばまい)	⇧Ⓟ+Ⓚ	当て身	30	1	-	-	-	-	対左膝
	風車輪(ふうしゃりん)	⇧Ⓟ+Ⓚ	当て身	30	1	-	-	-	-	対右膝
<サマー当て身>	大渦(おおうず)	⇧Ⓟ+Ⓚ	当て身	25	1	-	-	-	-	対右サマー
	大渦(おおうず)	⇧Ⓟ+Ⓚ	当て身	25	1	-	-	-	-	対左サマー
	護り蓑(まもりみの)	(仰向け頭敵側ダウン中)Ⓟ+Ⓚ	当て身	0	1	-	-	-	-	対Ⓟダウン攻撃
	護り蓑(まもりみの)	(仰向け足敵側ダウン中)Ⓟ+Ⓚ	当て身	0	1	-	-	-	-	対Ⓚダウン攻撃
	鋏送り(はさみおくり)	(うつ伏せ頭敵側ダウン中)Ⓟ+Ⓚ	当て身	0	1	-	-	-	-	対Ⓟダウン攻撃
	鋏送り(はさみおくり)	(うつ伏せ足敵側ダウン中)Ⓟ+Ⓚ	当て身	0	1	-	-	-	-	対Ⓚダウン攻撃
<さばき技>	流制手(りゅうせいしゅ)	(天地陰陽中)右上中Ⓟ肘ヒット	当て身	0	-	-	-	-	-	酔い覚まし(酒－1)
	流制手(りゅうせいしゅ)	(天地陰陽中)左上中Ⓟ肘ヒット	当て身	0	-	-	-	-	-	酔い覚まし(酒－1)
	羽朧(はおぼろ)	(天地陰陽中)右上中Ⓚ	当て身	0	-	-	-	-	-	
	羽朧(はおぼろ)	(天地陰陽中)左上中Ⓚ	当て身	0	-	-	-	-	-	
	半月車(はんげつぐるま)	(天地陰陽中)右中Ⓚ	当て身	0	-	-	-	-	-	
	半月車(はんげつぐるま)	(天地陰陽中)左中Ⓚ	当て身	0	-	-	-	-	-	
	半月車(はんげつぐるま)	(天地陰陽中)右膝	当て身	0	-	-	-	-	-	
	半月車(はんげつぐるま)	(天地陰陽中)左膝	当て身	0	-	-	-	-	-	
ジャンプ攻撃										
飛び手刀(とびしゅとう)		(上昇中)Ⓟ	中	25	34	−9	-	-	○	
飛び手刀(とびしゅとう)		(空中)Ⓟ	中	25	26	−9	-	-	○	
飛び前蹴り(とびまえげり)		(上昇中)Ⓚ	中	18	20	±0	+2	+9	○	
飛び踵蹴り(とびかかとげり)		(空中)Ⓚ	中	20	10	−7	+4	-	○	
飛び踵蹴り(とびかかとげり)		(着地際)Ⓚ	中	20	10	−10	+3	-	○	
ダウン攻撃										
縦手刀(たてしゅとう)		(敵ダウン中)⇧Ⓟ	ダウン攻撃	10	19	-	-	-	-	
空勢駒手刀(くうせいこましゅとう)		(敵ダウン中)⇧Ⓟ	ダウン攻撃	25	30	-	-	-	-	
枝砕き(えだくだき)		(敵ダウン、仰向け足葵側)⇦Ⓟ+Ⓖ	ダウン投げ	20	19	-	-	-	-	
浮葉陣(ふようじん)		(敵ダウン、仰向け頭葵側)⇧Ⓟ+Ⓖ	ダウン投げ	20	19	-	-	-	-	
雲水(うんすい)		(敵ダウン、うつ伏せ足葵側)⇧Ⓟ+Ⓖ	ダウン投げ	25	19	-	-	-	-	
不動陣(ふどうじん)		(敵ダウン、うつ伏せ頭葵側)⇧Ⓟ+Ⓖ	ダウン投げ	20	19	-	-	-	-	
背後への攻撃										
手刀廻(しゅとうまわり)		(敵が背後)Ⓟ	上	12	12	+2	+5	+10	○	Ⓟからつながる技に移行可能
廻り上蹴り(まわりうえげり)		(敵が背後)Ⓚ	上	20	15	−6	-	-	○	
鎖鎌(くさりがま)		(敵が背後)ⓀⓀ	中	20	15	−7	-	-	○	
廻り脛蹴り(まわりすねげり)		(敵が背後)⇧Ⓚ	下	20	15	−3	−2	-	×	
廻り手刀(まわりしゅとう)		(敵が背後)⇩Ⓟ	下	20	11	−4	+2	+5	○	
廻り下蹴り(まわりしたげり)		(敵が背後)⇩Ⓚ	下	12	21	−5	−2	+3	○	
廻り上蹴り(まわりうえげり)		(敵が背後)⬇Ⓚ	下	20	15	−6	-	-	○	
起き上がり攻撃										
雲割り(くもわり)		ⓀⓀⓀ　うつ伏せ足敵側	中	20	29	−6	+3	+5	○	
縦割り(たてわり)		ⓀⓀⓀ　うつ伏せ足敵側(ディレイ)	中	20	16	−14	+2	+5	背側	後転時も同数値
縦割り(たてわり)		ⓀⓀⓀ　うつ伏せ足敵側(横転)	中	20	16	−6	+3	+5	○	
霞切り(かすみぎり)		ⓀⓀⓀ　うつ伏せ頭敵側	中	20	28	−6	+3	+6	×	
霞切り(かすみぎり)		ⓀⓀⓀ　うつ伏せ頭敵側(ディレイ)	中	20	16	−14	+2	+4	×	
霞切り(かすみぎり)		ⓀⓀⓀ　うつ伏せ頭敵側(横転)	中	20	16	−6	+3	+5	背側	
霞切り(かすみぎり)		ⓀⓀⓀ　うつ伏せ (後転)	中	20	16	−14	+2	+4	×	
霞切り(かすみぎり)		ⓀⓀⓀ　仰向け足敵側	中	20	34	−6	+3	+5	×	
霞切り(かすみぎり)		ⓀⓀⓀ　仰向け足敵側(ディレイ)	中	20	16	−14	+2	+4	×	
霞切り(かすみぎり)		ⓀⓀⓀ　仰向け足敵側(横転)	中	20	16	−6	+3	+5	×	
霞切り(かすみぎり)		ⓀⓀⓀ　仰向け足敵側(後転)	中	20	16	−14	+2	+4	×	
縦割り(たてわり)		ⓀⓀⓀ　仰向け頭敵側	中	20	34	−6	+3	+6	背側	
縦割り(たてわり)		ⓀⓀⓀ　仰向け頭敵側(ディレイ)	中	20	16	−14	+2	+5	背側	後転時も同数値
縦割り(たてわり)		ⓀⓀⓀ　仰向け頭敵側(横転)	中	20	16	−6	+3	+6	背側	
水面切り(みなもぎり)		⬇ⓀⓀⓀ　うつ伏せ足敵側	下	20	29	−6	+1	+3	×	
水切り(みずぎり)		⬇ⓀⓀⓀ　うつ伏せ足敵側(ディレイ)	下	20	18	−5	−3	+2	×	後転時も同数値
水切り(みずぎり)		⬇ⓀⓀⓀ　うつ伏せ足敵側(横転)	下	20	18	−3	+4	+6	×	
水切り(みずぎり)		⬇ⓀⓀⓀ　うつ伏せ頭敵側	下	20	33	−6	±0	+2	×	
水切り(みずぎり)		⬇ⓀⓀⓀ　うつ伏せ頭敵側(ディレイ)	下	20	18	−14	−3	+2	×	
水切り(みずぎり)		⬇ⓀⓀⓀ　うつ伏せ頭敵側(横転)	下	20	18	−6	+3	+6	×	
水切り(みずぎり)		⬇ⓀⓀⓀ　うつ伏せ (後転)	下	20	18	−14	−3	+2	×	
水切り(みずぎり)		⬇ⓀⓀⓀ　仰向け足敵側	下	20	34	−6	+1	+5	×	
水切り(みずぎり)		⬇ⓀⓀⓀ　仰向け足敵側(ディレイ)	下	20	18	−14	−3	+2	×	
水切り(みずぎり)		⬇ⓀⓀⓀ　仰向け足敵側(横転)	下	20	18	−6	+3	+7	×	
水切り(みずぎり)		⬇ⓀⓀⓀ　仰向け足敵側(後転)	下	20	18	−14	−3	+2	×	
水切り(みずぎり)		⬇ⓀⓀⓀ　仰向け頭敵側	下	20	34	−6	+1	+4	×	
水切り(みずぎり)		⬇ⓀⓀⓀ　仰向け頭敵側(ディレイ)	下	20	18	−5	−3	−2	×	後転時も同数値
水切り(みずぎり)		⬇ⓀⓀⓀ　仰向け頭敵側(横転)	下	20	18	−6	±0	+3	×	

技名（読み）	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	硬化差 ガード	硬化差 ヒット	硬化差 カウンター	避け方向	備考
沖撃（ちゅうげき）	Ⓟ	上	12	12	−4	−1	+2	◯	
沖撃（ちゅうげき）	➡Ⓟ	上	12	12	−4	−1	+2	◯	
連拳（れんけん）	ⓅⓅ	中	12	14	+1	+4	+4	◯	独立式へ
連拳撞掌（れんけんとうしょう）	ⓅⓅⓅ	中	15(ため35)	23(ため38)	−2	+2	-	◯	ため可／敗式へ
伏掃掌（ふくそうしょう）	↘Ⓟ	特殊下	9	12	−4	+3	+5	◯	
衝捶（しょうすい）	➪Ⓟ	中	15	19	−1	−1	+4	◯	
連撃衝捶（れんげきしょうすい）	↘ⓅⓅ	中	8	13	−3	−1	−2		独立式へ
連撃双掌破（れんげきそうしょうは）	➪ⓅⓅⓅ	中	10	20	−4	−2	-	◯	敗式へ
連撃双掌撞肘（れんげきそうしょうとうちゅう）	↘ⓅⓅⓅⓅ	中	20	24	−12	−8	-		
登天掌（とうてんしょう）	⬇⬐Ⓟ	中	20	15	−9	−1	-	◯	酔い覚まし（酒−1）
撞掌（とうしょう）	↘↳Ⓟ	中	25	14	−5	+2	+4		
勇身拳撃（ゆうしんけんげき）	⬐Ⓟ	中	23	18	−3	+3	-	◯	
羅拳撃（らけんげき）	➪ⓅⓅ	中	23	14	−8	-	-	◯	
双翼撃（そうよくげき）	⬐➪Ⓟ	中	20	15	−4	+1	+3	◯	酔い覚まし（酒−1）
烏龍盤打（うりゅうばんだ）	↘↘Ⓟ	中中中	10、5、10	14、23、31	−11	+1	+1	◯	酔い覚まし（酒−1、−1、−1）／敗式へ
斜天掌（しゃてんしょう）	➪⬐Ⓟ	中	12	17	−5	−2	+3	◯	
斜天連掌（しゃてんれんしょう）	➪⬐ⓅⓅ	中	18	15	−13	-	-	◯	
擺旋脚（はいせんきゃく）	Ⓚ	上	20	13	−6	−2	+1	背側	敗式へ
斧刃脚（ふじんきゃく）	↷Ⓚ	下	18	15	−11	−4	+1	◯	
里合腿（りごうたい）	⬐Ⓚ	上	30	15	−1	+5	+17	×	跨虎式へ
蹬脚（とうきゃく）	↘⬐Ⓚ	中	30	20	−13(−2)	-	-		Ⓚ押したままで独立式へ／()内は独立式移行時
斜前転身擺脚（しゃぜんてんしんはいきゃく）	➪Ⓚ	上	29	20	−4	−14	−3	×	
転身裏旋脚（てんしんりせんきゃく）	↶ⓀⓀ	上	20	28	−1	+3	+7		
転身掃腿（てんしんそうたい）	➪Ⓚ↷Ⓚ	下	20	47	−23	-	-	×	敗式へ
転身旋風腿（てんしんせんぷうたい）	↶Ⓚ⬐Ⓚ	中	30	42	−8	-	-	×	
分脚（ぶんきゃく）	⬐Ⓚ	中	20	15	−5	±0	+3	◯	
金鶏独立（きんけいどくりつ）	Ⓟ＋Ⓚ	中	20	19	−7	-	-	◯	
金剛壁拳（こんごうへきけん）	Ⓟ＋ⓀⓅ	上	15	25	−10	-	-	◯	
金剛連震崩打（こんごうれんしんほうだ）	Ⓟ＋ⓀⓅⓅ	上	15	14	−12	-	-		
双掌（そうしょう）	↷Ⓟ＋Ⓚ	中	20	15	−2	+2	+7	◯	涅槃式へ
背身肘撃（はいしんちゅうげき）	↷Ⓟ＋ⓀⓅ	中	20	24	−3	+3	-		跨虎式へ
蝴蝶壁（こちょうへき）	↷➪Ⓟ＋Ⓚ	中	25	30	−13	-	-	◯	さばき効果有り
鶴首捶撃（かくしゅすいげき）	⬐Ⓟ＋Ⓚ	中	16	18	−6	−3	+1	腹側	酔い覚まし（酒−1）
鶴首捶連撃（かくしゅすいれんげき）	⬐Ⓟ＋ⓀⓅ	中	16	24	−3	−3	+4	背側	酔い覚まし（酒−1）
坐盤劈掌（ざばんへきしょう）	⬐➪Ⓟ＋Ⓚ	下	15	17	−6	−3	-	腹側	
弓歩双風拳（きゅうほそうふうけん）	⬐➪Ⓟ＋Ⓚ	上	22	24	−5	-	-	◯	酔い覚まし（酒−2）
挿捶撃（そうすいげき）	↷Ⓟ＋Ⓚ	中	15	23	−10	−3	−2	◯	
窩肚拳（かとけん）	➪Ⓟ＋Ⓚ	中	16	18	−11	−2	+1	※1	
背折靠（はいせつこう）	➪ⓅⓀⓅ	中	15	20	−10	+2	+4	◯	跨虎式へ
窩肚拳（かとけん）	↷Ⓟ＋Ⓚ	中	16	18	−11	−2	+1	※2	
背折靠（はいせつこう）	➪Ⓟ＋ⓀⓅ	中	15	20	−10	+2	+4	◯	跨虎式へ
二起分脚（にきぶんきゃく）	↷Ⓚ	中	20	16	−12	-	-	◯	
側端脚（そくたんきゃく）	Ⓚ＋Ⓖ	上	20	14	−1	+5	+6	背側	独立式へ
前掃腿（ぜんそうたい）	➪Ⓚ＋Ⓖ	下	20	23	−17	−2	+2	×	
半旋風（はんせんぷう）	➪Ⓚ＋Ⓖ	上	30	24	−3	-	-	腹側	酔い覚まし（酒−2）
旋風脚（せんぷうきゃく）	➪⬐Ⓚ＋Ⓖ	中	30	28	−3	±0	+3	×	跨虎式へ
翔飛脚（しょうひきゃく）	➪Ⓚ＋Ⓖ	上	15	17	−8	−8	−3	腹側	
翔飛連脚（しょうひれんきゃく）	➪Ⓚ＋ⒼⓀ	上	15	12	−8	−3	±0	腹側	独立式へ
双翔飛後掃腿（そうしょうひこうそうたい）	➪Ⓚ＋Ⓖ↷Ⓚ	下	20	24	−18	-	-	×	
騰空転身脚（とうくうてんしんきゃく）	➪Ⓚ＋Ⓖ	中	30	25	−4	-	-	腹側	
地旋跳脚（ちせんちょうきゃく）	➪Ⓚ＋Ⓖ	中	21	32	−6	-	-	◯	
地旋跳脚2（ちせんちょうきゃく2）	⬐Ⓚ＋ⒼⓀ	中	20	21	−14	-	-	◯	
伏身掃脚（ふくしんそうきゃく）	↘⬐Ⓚ＋Ⓖ	下	20	26	−16	−15	-		
倒身腿（とうしんたい）	⬐➪Ⓚ＋ⒼⓀ	特殊下	20	25	-	-	-	◯	ダウンへ
倒身跳弓脚（とうしんちょうきゅうきゃく）	⬐➪Ⓚ＋ⒼⓀⓀ	中	20	51	−9	-	-	◯	
倒身旋円脚（とうしんせんえんきゃく）	⬐➪Ⓚ＋ⒼⓀⓀ＋Ⓖ	下上	8、15	21、45	−11	-	-	◯／腹	背向け状態へ
双飛脚（そうひきゃく）	➪Ⓚ＋Ⓖ	中	20	16	−10	-	-	◯	
向側蹬脚（こうそくとうきゃく）	(↓方向避け中)Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	中	20	21	−3	−1	-	×	独立式へ
提膝側掌（ていしつそくしょう）	(↓方向避け中)Ⓟ＋Ⓚ＋ⒼⓅ	中	15	13	−14	±0	+1	◯	
向側蹬脚（こうそくとうきゃく）	(➪方向避け中)Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	中	20	21	−3	−1	-	×	独立式へ
提膝側掌（ていしつそくしょう）	(➪方向避け中)Ⓟ＋Ⓚ＋ⒼⓅ	中	15	13	−14	±0	+1	◯	
敗式（はいしき）	↘Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	特殊行動	-	-	-	-	-	-	敗式解除時の硬化差−13
崩捶（ほうすい）	(敗式中)Ⓟ	上	10	10	−4	−2	+6	◯	敗式へ
崩捶連撃（ほうすいれんげき）	(敗式中)ⓅⓅ	中	15	18	±0	+2	+4	◯	独立式へ
崩捶掌壁（ほうすいしょうへき）	(敗式中)ⓅⓅ＋Ⓚ	中	27	23	+7	+10	+21	◯	
高弾腿（こうだんたい）	(敗式中)Ⓚ	中	21	16	−3	±0	-	◯	独立式へ
敗式前掃腿（はいしきぜんそうたい）	(敗式中)↷Ⓚ	下	18	21	−18	-	-	×	
旋風脚（せんぷうきゃく）	(敗式中)Ⓚ＋Ⓖ	上	30	23	±0	-	-	※	酔い覚まし（酒−2）／敗式へ
箭疾歩（せんしっぽ）	(敗式中)Ⓟ＋Ⓚ	中	20(ため40)	19(ため41)	−6	-	-	◯	ため可
独立式（どくりつしき）	➪Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	特殊行動	-	-	-	-	-	-	上中下Ⓟ肘返し／独立式解除時硬化差−13
穿心撐掌（せんしんとうしょう）	(独立式中)Ⓟ	中	23	18	−2	+2	+8	◯	敗式へ
十字蹬脚（じゅうじとうきゃく）	(独立式中)Ⓚ	中	19	15	−13	−2	+5	◯	独立式へ
二起脚（にききゃく）	(独立式中)ⓀⓀ	中	15	10	−15	-	-	◯	
伏身腿（ふくしんたい）	(独立式中)↷Ⓚ	下	15	20	−6	-	-	◯	敗式へ
進歩分脚（しんぽぶんきゃく）	(独立式中)Ⓚ＋Ⓖ	中	28	15	−10	-	-		

技名（読み）	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	硬化差			逃げ方向	備考
					ガード	ヒット	カウンター		
側進後掃腿（そくしんこうそうたい）	（独立式中）♡Ⓚ＋Ⓖ	下	20	33	−11	−2	±0	×	敗式へ
側進前掃腿（そくしんぜんそうたい）	（独立式中）♤Ⓚ＋Ⓖ	下	20	33	−9	−2	-	×	敗式へ
涅槃式（ねはんしき）	♤Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	特殊行動	-	-	-	-	-	-	涅槃式解除時の硬化差−25
転身崩捶（てんしんほうすい）	（涅槃式中）Ⓟ	中上	10、10	21、33	±0	+2	+2	腹／腹	さばき効果あり
側襲脚（そくしゅうきゃく）	（涅槃式中）ⓅⓀ	上	25	23	+4	+7	+15	腹側※3	独立式へ
飛燕旋風脚（ひえんせんぷうきゃく）	（涅槃式中）Ⓚ	上	30	26	+2	+8	+20	×	酔い覚まし（酒−2）／跨虎式へ
前掃腿（ぜんそうたい）	（涅槃式中）♤Ⓚ	下	23	19	-18(-17)	-	-	×	()内は足位置ハの字時の硬化差
翻車提拳（ほんしゃていけん）	（涅槃式中）Ⓟ＋Ⓚ	中	10	12	±0	+2	+2	○	さばき効果あり
連環翻身上捶（れんかんほんしんじょうすい）	（涅槃式中）Ⓟ＋ⓀⓅ	中	15	28	+3	+5	+7	○	
連環翻身馬歩捶（れんかんほんしんまほすい）	（涅槃式中）Ⓟ＋ⓀⓅⓅ	中	20	21	−13	-	-	○	
跨虎式（ここしき）	特定の技から移行可能	特殊行動	-	-	-	-	-	-	跨虎式解除時の硬化差−15
連環挿捶（れんかんそうすい）	（跨虎式中）Ⓟ	中	20	27	−10	-	-	○	さばき効果あり
後襲腿（こうしゅうたい）	（跨虎式中）Ⓚ	中	25	14	−7	-	-	○	涅槃式へ
背身下掃通（はいしんかそうしょう）	（跨虎式中）♡Ⓚ	下	20	20	−3	−2	+6	○	敗式へ
下掃連旋撃（かそうれんせんげき）	（跨虎式中）♡ⓀⓅ	上上	10、10	15、24	−7	−5	+2	腹※4／背	独立式へ
下掃連旋崩捶（かそうれんせんほうすい）	（跨虎式中）♡ⓀⓅⓅ	中	20	22	−5	-	-	腹※4	
投げ技									
雷身旋舞（らいしんせんぶ）	Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	45	8	−6	-	-	-	酔い覚まし（酒−1）
仆腿捻倒（ぼくたいねんとう）	（敵の右側）Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	40	8	−8	-	-	-	
撩陰痾蹴（りょういんせんしゅう）	（敵の左側）Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	50	8	−6	-	-	-	
倒身槍下捶（とうしんそうかすい）	（敵の背後）Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	50	8	-	-	-	-	
排山倒海（はいざんとうかい）	♤Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	28	8	−6	-	-	-	
弓箭掌壁（きゅうせんしょうへき）	♤♤Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	45	8	−6	-	-	-	
擺脚捜倒（はいきゃくそうとう）	♤♤Ⓟ＋Ⓖ	上段投げ	55	8	−6	-	-	-	
当て身技									
＜上中下Ⓟ肘当て身＞独立旋掌（どくりつせんしょう）	（独立式中）上中下Ⓟ肘ヒット	当て身	30	-	-	-	-	-	対上中下Ⓟ肘
ジャンプ攻撃									
跳歩捶（ちょうほすい）	（上昇中）Ⓟ	中	25	35	−11	-	-	-	
跳弾捶（ちょうだんすい）	（空中）Ⓟ	中	25	26	−9	-	-	○	
跳突蹴（ちょうとつしゅう）	（空中）Ⓚ	中	25	10	−6	-	-	○	
跳歩突蹴（ちょうほとつしゅう）	（着地際）Ⓚ	中	20	10	−11	−7	-	○	
ダウン攻撃									
踏震撃（とうしんげき）	（敵ダウン中）♤Ⓚ	ダウン攻撃	13	28	-	-	-	-	
落撃崩打（らくげきほうだ）	（敵ダウン中）♤Ⓟ	ダウン攻撃	25	42	-	-	-	-	
背後への攻撃									
背拳撃（はいけんげき）	（敵が背後）Ⓟ	上	12	11	−7	−4	+1	○	Ⓟからつながる技に移行可能
背沖撃（はいちゅうげき）	（敵が背後）♡Ⓟ	上	12	14	−12	−9	−4	○	
後刺腿（こうしたい）	（敵が背後）Ⓚ	中	25	14	−2	-	-	○	
座旋蹴（ざせんしゅう）	（敵が背後）♡Ⓚ	下	22	16	−17	-	-	背側	
後蹴昇腿（こうしゅうしょうたい）	（敵が背後）Ⓚ＋Ⓖ	中	25	15	−7	-	-	○	
登天掌（とうてんしょう）	（涅槃式中、敵が正面）Ⓟ	特殊中	20	15	−6	−5	-	○	
伏身掃脚（ふくしんそうきゃく）	（涅槃式中、敵が正面）Ⓚ	下	20	26	−16	−15	-	○	♤♤Ⓚ＋Ⓖからつながる技に移行可能
撐掌（とうしょう）	（跨虎式中、敵が正面）Ⓟ	中	25	14	±0	-	-	○	
前掃腿（ぜんそうたい）	（跨虎式中、敵が正面）Ⓚ	下	15	23	−5	±0	+2	×	
壁技									
壁掛背蹴（へきかはいしゅう）	（自分が壁向き）♡Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	中	30	45	-	+6	+8	×	壁際限定
壁掛背転（へきかはいてん）	（自分が壁向き）♡Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	特殊行動	-	-	-	-	-	-	壁際限定
起き上がり攻撃									
背蹴腿（はいしゅうたい）	ⓀⓀⓀ　うつ伏せ足敵側	中	20	29	−6	+3	+5	○	
後蹴腿（こうしゅうたい）	ⓀⓀⓀ　うつ伏せ足敵側（ディレイ）	中	20	16	−14	+2	+5	背側	後転時も同数値
後蹴腿（こうしゅうたい）	ⓀⓀⓀ　うつ伏せ足敵側（横転）	中	20	16	−6	+3	+5	○	
前旋腿（ぜんせんたい）	ⓀⓀⓀ　うつ伏せ頭敵側	中	20	28	−6	+3	+6	×	
前旋腿（ぜんせんたい）	ⓀⓀⓀ　うつ伏せ頭敵側（ディレイ）	中	20	16	−14	+2	+4	×	
前旋腿（ぜんせんたい）	ⓀⓀⓀ　うつ伏せ頭敵側（横転）	中	20	16	−6	+3	+5	背側	
前旋腿（ぜんせんたい）	ⓀⓀⓀ　うつ伏せ頭敵側（後転）	中	20	16	−14	+2	+4	×	
前旋腿（ぜんせんたい）	ⓀⓀⓀ　仰向け足敵側	中	20	34	−6	+3	+5	×	
前旋腿（ぜんせんたい）	ⓀⓀⓀ　仰向け足敵側（ディレイ）	中	20	16	−14	+2	+4	×	
前旋腿（ぜんせんたい）	ⓀⓀⓀ　仰向け足敵側（横転）	中	20	16	−6	+3	+5	×	
前旋腿（ぜんせんたい）	ⓀⓀⓀ　仰向け足敵側（後転）	中	20	16	−14	+2	+4	×	
後蹴腿（こうしゅうたい）	ⓀⓀⓀ　仰向け頭敵側	中	20	34	−6	+3	+6	背側	
後蹴腿（こうしゅうたい）	ⓀⓀⓀ　仰向け頭敵側（ディレイ）	中	20	16	−14	+2	+5	背側	後転時も同数値
後蹴腿（こうしゅうたい）	ⓀⓀⓀ　仰向け頭敵側（横転）	中	20	16	−6	+3	+6	背側	
地掃旋腿（ちそうせんたい）	↓ⓀⓀⓀ　うつ伏せ足敵側	下	20	29	−6	+1	+3	×	
後掃旋腿（こうそうせんたい）	↓ⓀⓀⓀ　うつ伏せ足敵側（ディレイ）	下	20	18	−5	−3	+2	×	後転時も同数値
後掃旋腿（こうそうせんたい）	↓ⓀⓀⓀ　うつ伏せ足敵側（横転）	下	20	18	−3	+4	+6	×	
前掃旋腿（ぜんそうせんたい）	↓ⓀⓀⓀ　うつ伏せ頭敵側	下	20	33	−6	±0	+2	×	
前掃旋腿（ぜんそうせんたい）	↓ⓀⓀⓀ　うつ伏せ頭敵側（ディレイ）	下	20	18	−14	−3	+2	×	
前掃旋腿（ぜんそうせんたい）	↓ⓀⓀⓀ　うつ伏せ頭敵側（横転）	下	20	18	−6	+3	+6	×	
前掃旋腿（ぜんそうせんたい）	↓ⓀⓀⓀ　うつ伏せ頭敵側（後転）	下	20	18	−14	−3	+2	×	
前掃旋腿（ぜんそうせんたい）	↓ⓀⓀⓀ　仰向け足敵側	下	20	34	−6	+1	+5	×	
前掃旋腿（ぜんそうせんたい）	↓ⓀⓀⓀ　仰向け足敵側（ディレイ）	下	20	18	−14	−3	+2	×	
前掃旋腿（ぜんそうせんたい）	↓ⓀⓀⓀ　仰向け足敵側（横転）	下	20	18	−6	+3	+7	×	
前掃旋腿（ぜんそうせんたい）	↓ⓀⓀⓀ　仰向け足敵側（後転）	下	20	18	−14	−3	+2	×	
後掃旋腿（こうそうせんたい）	↓ⓀⓀⓀ　仰向け頭敵側	下	20	34	−6	+1	+4	×	
後掃旋腿（こうそうせんたい）	↓ⓀⓀⓀ　仰向け頭敵側（ディレイ）	下	20	18	−5	−3	+2	×	後転時も同数値
後掃旋腿（こうそうせんたい）	↓ⓀⓀⓀ　仰向け頭敵側（横転）	下	20	18	−6	±0	+3	×	

※1　足位置に関係無く画面奥（モーションの背側）　※2　足位置に関係無く画面手前（モーションの背側）　※3　1発目を出す前の腹側　※4　跨虎式中に顔が見える方を腹、見えない方を背側とする

ベネッサ・ルイス VANESSA LEWIS （※D=ディフェンシブスタイル、M=ムエタイスタイル）

技名（読み）	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	硬化差 ガード	硬化差 ヒット	硬化差 カウンター	避け方向	備考
ジャブ	(D)Ⓟ	上	10	14	+1	+5	+8	○	
ワンツー	(D)ⓅⓅ	上	10	11	−5	−3	−1	○	
ワンツーロー	(D)ⓅⓅK	下	17	18	−14	−6	−4	○	
シャドーコンビネーション	(D)ⓅⓅⓅ	中	17	20	−8	+3	+5	○	
シャドーコンボハイキック	(D)ⓅⓅⓅK	上	20	17	−13	-	-	腹側	
フェイントボディ	(D)Ⓟ□Ⓟ	中	17	15	−8	+2	-	○	酔い覚まし（酒－1）
クラッシュジョー	(D)(立ち途中)Ⓟ	中	18	13	−4	+2	-		
レッグガードクラッシュ	(D)□Ⓟ	特殊下	9	12	−4	+3	+5	○	
レッグガードクラッシュ	(D)↓Ⓟ	特殊下	9	12	−4	+3	+5		
バックナックル	(D)□Ⓟ	中	15	16	−9	−5	±0	腹側	
バックナックルハイ	(D)□ⓅK	上	21	11	−13	−3	-	腹側	
バックナックルストリーム	(D)□ⓅKK	中	24	20	−13	+4	+7	○	
バックナックルトーキック	(D)□ⓅK	中	23	15	−10	−2	+2	○	
バックナックルトー→フロントスリーパー	(D)□ⓅK(カウンターヒット時)□Ⓟ+Ⓖ	ヒット投げ	10+10+10+10	-	(±0)	-	-	-	()内の数値はフロントスリーパー解除時の硬化差
ダッキングボディブロー	(D)□□Ⓟ	中	18	16	−8	−3	±0	背側	
ダッキングボディスマッシュ	(D)□□ⓅⓅ	中	18	13	−10	±0	-	○	
ヘビィインパクト	(D)□Ⓟ	中	28	29	+5	+9	+20	○	酔い覚まし（酒－1）
カットアッパー	(D)□Ⓟ	上	8	10	±0	+2	+2	○	
イントルードコンボ	(D)□ⓅⓅ	中	15	16	−9	−2	-	○	酔い覚まし（酒－1）
ディフェンシブエルボー	(D)□Ⓟ	中	22	18	−4	+2	+2	○	
フロントキック	(D)K	中	17	17	−6	+2	+4	○	
スイッチレフトスライサー	(D)K□K	上	20	23	−13	−12	-	腹側※1	
スイッチライトスライサー	(D)K□K	上	20	23	−13	−5	-	背側※2	
ハーフムーンキック	(D)(立ち途中)K	中	20	18	−7	+1	-	腹側	
ストッピングロー	(D)□K	下	13	17	−14	−6	±0	○	
ストッピングローコンボ	(D)□KⓅ	上	10	23	−13	−1	+3	○	
ストッピングロースマッシュ	(D)□KⓅⓅ	上	10	13	+2	-	-	背側	
シットダウンローキック	(D)↓K	下	17	16	−14	−6	±0	背側	
カットインニーキック	(D)□K	中	18	15	−4	+1	+5	○	
カットインニーキック→フロントスリーパー	(D)□K(カウンターヒット時)□Ⓟ+Ⓖ	ヒット投げ	10+10+10+10	-	(±0)	-	-	-	()内の数値はフロントスリーパー解除時の硬化差
シャドースライサー	(D)□□K	中	25	21	−7	-	-	×	
カウンターストライク	(D)□K	中	26	19	−11	-	-	○	
バーリングハイキック	(D)□□K	上	20	23	−15	−1	-	背側	さばき効果有り
バーリングコンビネーション	(D)□□KⓅ	上	15	18	+2	+2	+6	背側	酔い覚まし（酒－1）
ライトアングルトーキック	(D)□□K	中	25	19	−5	+2	-	○	
ボーンクラッシュミドル	(D)□□K	中	23(ため30)	16(ため37)	−3	±0	+3	○	ため可
ヘビィフック	(D)Ⓟ+K	中	25	18	−4	+3	+7	背側	
ヘビィフックコンボ	(D)Ⓟ+KⓅ	上	12	22	+2	+5	+8	背側	酔い覚まし（酒－1）
ボマーストライク	(D)□Ⓟ+K	中	30	32	+4	+6	+7	○	酔い覚まし（酒－1）
ライトニングランサー→テイクダウン	(D)□□Ⓟ+K	上段キャッチ投げ	35	40	-	-	-	-	
バスガードナックル	(D)□□Ⓟ+K(ヒット時)Ⓟ	ヒット投げ	25	-	±0	-	-	-	
ライトニングスマッシュ	(D)□□Ⓟ+K	中	30	33	−13	-	-	腹側	
ライトニングコンビネーション	(D)□□Ⓟ+KⓅ	中	18	14	−14	-	-	背側	
カットイン	(D)□□Ⓟ+K	特殊行動	-	-	-	+29～+37	-	-	さばき効果あり
ハイアングルフィストドロップ	(D)↘Ⓟ+K	中	23	17	−4	+3	+6	背側	酔い覚まし（酒－1）
ガードクラッシュトルネード	(D)K+Ⓖ	上	35	39	-	-	-	×	酔い覚まし（酒－2）／ガード崩し
ロースピンスライサー	(D)↘K+Ⓖ	下	24	20	−18	−5	±0	×	
ヒールキック	(D)□K+Ⓖ	中	25	24	−14	-	-	○	酔い覚まし（酒－1）
レッグカットロー	(D)□□K+Ⓖ	下	17	39	−4	−3	+4		
レッグカットロー→テイクダウン	(D)□□K+Ⓖ(ヒット時)□Ⓟ+Ⓖ	ヒット投げ	37	-	-	-	-	-	
スイッチバックミドル	(D)□K+Ⓖ	中	20	20	−6	+3	-	○	背向け状態へ
バックチャージキック	(D)□□K+Ⓖ	中	24(ため45)	47(ため71)	−6	-	-	○	ため可
ステップアウト	(D)□□K+ⒼK押したままⒼ	特殊行動	-	-	-	-	-	○	ため中も可
ステップイン	(D)□□K+Ⓖヒット直前Ⓖ	特殊行動	-	-	-	-	-	○	ため後も可
レッグボマー	(D)↘K+Ⓖ	中	30	28	−7	-	-	○	
ストッククラッシュ	(D)□K+Ⓖ	中	20	19	−7	−3	+1	○	
ストッククラッシュ→フロントスリーパー	(D)↘K+Ⓖ(ヒット時)□Ⓟ+Ⓖ	ヒット投げ	10+10+10+10	-	(±0)	-	-	-	()内の数値はフロントスリーパー解除時の硬化差
イントルードフック	(D)Ⓖ押したまま□Ⓟ	中	20	22	−9	−1	-	背側	
インターセプトボディブロー	(D)Ⓖ押したまま□Ⓟ	中	20	20	−11	±0	-	腹側	
グライディングスライサー	(D)Ⓖ押したまま□Ⓟ	中	19	36	−10	−3	−1	×	
グライディングバックナックル	(D)Ⓖ押したまま↘Ⓟ	中	19	41	−8	+2	+4	×	
グライディングミドル	(D)Ⓖ押したまま□K	中	19	27	−15	−13	−9	×	
グライディングミドル→ホールド	(D)Ⓖ押したまま↘K(カウンターヒット時)□Ⓟ+Ⓖ	ヒット投げ	0	-	-	-	-	-	
グライディングトー	(D)Ⓖ押したまま□K	中	19	29	−7	−4	±0	×	
グライディングトー→ホールド	(D)Ⓖ押したまま↘K(カウンターヒット時)□Ⓟ+Ⓖ	ヒット投げ	0	-	-	-	-	-	
セットアップ（ムエタイスタイル）	(D)Ⓟ+K+Ⓖ	特殊行動	-	-	-	-	-	-	
セットアップ（ディフェンシブスタイル）	(M)Ⓟ+K+Ⓖ	特殊行動	-	-	-	-	-	-	
フリッカージャブ	(M)Ⓟ	上	10	13	±0	+3	+6	○	
フリッカーコンビネーション	(M)ⓅⓅ	上	9	9	−7	−4	−1	○	
フリッカーコンボストライク	(M)ⓅⓅⓅ	上	9	9	−8	−5	−2	○	
ディフェンシブエルボー	(M)□Ⓟ	中	22	18	−5	+1	+4	○	
ディフェンシブエルボー	(M)↓Ⓟ	中	22	18	−5	+1	+4	○	
エルボー	(M)□Ⓟ	中	13	14	−6	−3	+2	○	
ダブルエルボー	(M)□ⓅⓅ	中	13	11	−8	−4	±0	○	
エルボーストーム	(M)□ⓅⓅK	中	18	13	−10	+1	+5		
ヘビィストレート	(M)□□Ⓟ	上	10	16	−4	−2	+1	○	酔い覚まし（酒－1）
ボディストレート	(M)□□ⓅⓅ	上	10	12	−8	−5	−2	腹側	酔い覚まし（酒－1）
チョッピングライト	(M)□□ⓅⓅⓅ	中	15	13	−9	−2	+	○	酔い覚まし（酒－1）
アサルトコンビネーション	(M)□□ⓅⓅⓅK	中	18	15	−10	+2	+6	○	
アッパーカット	(M)□Ⓟ	中	20	19	−7	+2	+	○	
アッパーヒールソード	(M)□ⓅK	中	23	25	−13	−2	+2	○	
ストッピングニー	(M)K	中	18	16	−2	+4	+6	○	
ストッピングハイキック	(M)KK	上	12	21	−6	+1	+2	背側※2	
ストッピングハイコンボ	(M)KKⓅ	上	10	23	−3	±0	+3	○	
スマッシュアウト	(M)KKⓅⓅ	上	10	13	+2	-	-	背側	
ストッピングニーボマー2	(M)KKⓅK	中	18	14	−8	+2	+4	○	
ハーフムーンキック	(M、立ち途中)K	中	20	18	−7	+1	-	腹側	
ストッピングロー	(M)↓K	下	13	17	−14	−6	±0	○	
ストッピングローコンボ	(M)↓KⓅ	上	10	23	−3	−1	+3	○	
ストッピングロースマッシュ	(M)↓KⓅⓅ	上	10	13	+2	-	-	背側	酔い覚まし（酒－1）
ストッピングローニーボマー	(M)↓KⓅK	中	15	14	−10	−1	+1	○	
ローキック	(M)↓K	下	20	16	−9	−6	−1	背側	
ニーキック	(M)↘K	中	20	18	−6	−1	-	○	
ダブルニーキック	(M)□KK	中	15	27	−8	±0	+3	○	
ニーキックコンビネーション	(M)↘KKⓅ	中	18	29	−15	-	-		
ステップインニー	(M)□□K	中	18	17	−6	±0	+3	○	
ステップインニーハイキック	(M)□□KK	上	22	21	−14	-	-	腹側	
ステップインニーローキック	(M)□□K□K	特殊下	15	21	−16	−7	−3	腹側	
ステップインニーコンビネーション	(M)□□K□KK	上	25	20	−15	-	-	腹側	
スライサーハイ	(M)□□K	上	20	21	−3	±0	+2	背側	
スライサーハリケーン	(M)□□KK	中	25	17	−17	−3	−1		
ローキック	(M)□K	下	20	16	−9	−6	−1	背側	
ショートジャンプミドル	(M)□K	中	23	16	−5	±0	+5	背側	
ヘビィフック	(M)Ⓟ+K	中	25	18	−4	+3	+7	背側	
ヘビィフックナックル	(M)Ⓟ+KⓅ	上	12	22	−1	+2	+5	背側	酔い覚まし（酒－1）
ヘビィフックコンビネーション	(M)Ⓟ+KⓅK	中	15	14	−10	+4	+7	○	
ライトニングエルボー	(M)□Ⓟ+K	上	20	14	−6	-	-	○	酔い覚まし（酒－2）
ステップインバックナックル	(M)□□Ⓟ+K	中	18	23	−5	±0	+5	腹側	
ヘビィフックコンビネーション	(M)□□Ⓟ+KⓅ	上	16	24	−9	−1	+1	背側※3	
ヘビィフックトルネード	(M)□□Ⓟ+KⓅⓅ	中	20	14	−16	−6	-	腹側※4	
ハイアングルフィストドロップ	(M)↘Ⓟ+K	中	20	17	−4	+1	+6	背側	
ガードクラッシュトルネード	(M)K+Ⓖ	上	35	39	-	-	-	×	酔い覚まし（酒－2）
ロースピンスライサー	(M)↓K+Ⓖ	下	24	20	−18	−5	-	×	
ヒールキック	(M)□K+Ⓖ	中	25	24	−6	-	-	○	酔い覚まし（酒－1）

技 名（読み）		攻撃判定	ダメージ	発生	硬化差 ガード	ヒット	カウンター	避け方向	備考
ネックスライサー	(M)⇨⇨Ⓚ+Ⓖ	上	22	19	±0	-	-	×	酔い覚まし(酒−2)
スイッチバックミドル	(M)⇦Ⓚ+Ⓖ	中	20	20	−6	+3	-	○	背向け状態へ
バックチャージキック	(M)⇦⇦Ⓚ+Ⓖ	中	24(ため38)	47(ため71)	−16	-	-	○	ため可
ステップアウト	(M)⇦⇦Ⓚ+ⒼⓀ押したままⒼ	特殊行動	-	-	-	-	-	○	ため中もキャンセル可
ステップイン	(M)⇦⇦Ⓚ+Ⓖヒット直前Ⓖ	特殊行動	-	-	-	-	-	○	ため後もキャンセル可
レッグボマー	(M)⇧Ⓚ+Ⓖ	中	30	28	−7	-	-	○	
イントルードフック	(M)Ⓖ押したまま⇧Ⓟ	中	20	22	−10	+1	-	背側	
インターセプトボディ	(M)Ⓖ押したまま⇩Ⓟ	中	20	20	−11	±0	-	腹側	
バリアキック	(⇩方向避け中)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	25	21	−14	+2	+4	×	
バリアキック	(⇧方向避け中)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	25	21	−14	+2	+4	×	
投げ技									
キャニオンダイブ	(D)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	8	−6	-	-	-	
テイクダウンブロー	(D、敵の右側)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	8	−6	-	-	-	
リプレイススロー	(D)⬂Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	0	8	−6	±0	-	-	
エルボーラッシュ	(D)⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	43	8	±0	-	-	-	酔い覚まし(酒−1)
アームクラッシュスロー	(D)⬃⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	58	8	−6	-	-	-	
アミーコンビネーション	(D)⬁⇧⬀⬂⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	60	8	−9	-	-	-	
ヘルズゲート	(D)⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	53	8	±0	-	-	-	
ヘブンズゲート	(D)⇩⇦⇧⇦or⇧⇦⇩⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	58	8	−6	-	-	-	
レッグブレイカー	(D)[illegible]or[illegible]Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	70	8	−6	-	-	-	
ウォールキス	(D、壁が前)⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	30	8	−6	-	-	-	壁投げ
ストマッククラッシャー	(D、壁が前)[illegible]Ⓟ+Ⓖ，Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	40	-	−6	-	-	-	
ジャッジメント　ギルティ	(D、壁が前)⇦⇦Ⓟ+Ⓖ⇨Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ	45	-	−25	-	-	-	
ヘッドディバイダー	(敵の左側)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	8	−6	-	-	-	
ロッククラッシュスロー	(敵の背後)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	60	8	-	-	-	-	
リブクラッシュボディ	(D、敵しゃがみ)⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段キャッチ投げ	50	13	+2	-	-	-	
リブクラッシュニー	(D、敵しゃがみ)⇧Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段キャッチ投げ	55	13	±0	-	-	-	
エルボースラッシュ	(M)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	30	8	−2	-	-	-	酔い覚まし(酒−1)
リプレイススロー	(M)⇧Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	0	8	−6	±0	-	-	
トリプルヘビィスマッシュ	(M)⇦Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	45	8	−2	-	-	-	酔い覚まし(酒−1)
ダブルニーストライク	(M)⬃Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	50	8	−2	-	-	-	
チヌークストライク	(M、敵の右側)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	40	8	−10	-	-	-	
リブクラッシュボディ	(M、敵しゃがみ)⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段キャッチ投げ	50	13	+2	-	-	-	
リブクラッシュニー	(M、敵しゃがみ)⬂Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段キャッチ投げ	55	13	±0	-	-	-	
当て身技									
<上段Ⓟ当て身>　ライトハンドホールド	(D)敵の右上Ⓟヒット	当て身	0	-	-	-	-	-	対上中右Ⓟ
レフトハンドホールド	(D)敵の左上Ⓟヒット	当て身	0	-	-	-	-	-	対上中左Ⓟ
プリズンアームロック	(D)⇦Ⓟ+Ⓚ	当て身	50	1	(±0/−6)	-	-	-	対上Ⓟ／()内の数値はプリズンアームロック(一段目／二段目)抜け時の硬化差
<中段Ⓟ当て身>　プリズンアームロック	(D)⇧Ⓟ+Ⓚ	当て身	50	1	(±0/−6)	-	-	-	対中Ⓟ／()内の数値はプリズンアームロック(一段目／二段目)抜け時の硬化差
ライトハンドホールド	(D)敵の右中Ⓟヒット	当て身	0	-	-	-	-	-	対中右Ⓟ
レフトハンドホールド	(D)敵の左中Ⓟヒット	当て身	0	-	-	-	-	-	対中左Ⓟ
ホールドハイキック	(ライトハンドホールド中)Ⓚ	上	20	-	−20	-	-	-	ライトハンドホールド解除時の硬化差±0
ホールドローキック	(ライトハンドホールド中)⇩Ⓚ	下	20	-	±0	-	-	-	ライトハンドホールド解除時の硬化差±0
ライトアームブレイカー	(ライトハンドホールド中)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	30	-	±0	-	-	-	
ホールドトーキック	(レフトハンドホールド中)Ⓚ	上	20	-	±0	-	-	-	レフトハンドホールド解除時の硬化差±0
ホールドシンキック	(レフトハンドホールド中)⇩Ⓚ	下	20	-	±0	-	-	-	レフトハンドホールド解除時の硬化差±0
アレストホールドニー	(レフトハンドホールド中)Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	30	-	+10	+45	-	-	
<上段Ⓚ当て身>　レッグホールドスロー	(D)⇦Ⓟ+Ⓚ	当て身	35	1	-	-	-	-	対右上Ⓚ
レッグキャッチスロー	(D)⇦Ⓟ+Ⓚ	当て身	35	1	-	-	-	-	対左上Ⓚ
<中段Ⓚ当て身>　レッグホールドスロー	(D)⬁Ⓟ+Ⓚ	当て身	35	1	-	-	-	-	対右中Ⓚ
レッグキャッチスロー	(D)⇧Ⓟ+Ⓚ	当て身	35	1	-	-	-	-	対左中Ⓚ
レッグホールドスマッシュ	(D)⬃Ⓟ+Ⓚ	当て身	30	1	-	-	-	-	対中Ⓚ
ジャンプ攻撃									
ダブルナックル	(D、上昇中)Ⓟ	中	25	34	−11	-	-	○	
ステップストレート	(D、空中)Ⓟ	中	25	26	−9	-	-	○	
ステップフックキック	(D、空中)Ⓚ	中	25	10	−6	-	-	○	
ステップヒールキック	(D、着地際)Ⓚ	中	20	10	−11	-	-	○	
エルボー	(M、上昇中)Ⓟ	中	25	34	−11	−7	-		
ステップストレート	(M、空中)Ⓟ	中	25	26	−9	-	-	○	
ステップフックキック	(M、空中)Ⓚ	中	25	10	−6	-	-	○	
ステップヒールキック	(M、着地際)Ⓚ	中	20	10	−11	−7	-	○	
ダウン攻撃									
サッカーボールキック	(D、敵ダウン中)⬂Ⓚ	ダウン攻撃	13	18	-	-	-	-	
ローリングレッグドロップ	(D、敵ダウン中)⇧Ⓟ	ダウン攻撃	25	42	-	-	-	-	
サッカーボールキック	(M、敵ダウン中)⇧Ⓚ	ダウン攻撃	13	18	-	-	-	-	
ブライアンツニースタンプ	(M、敵ダウン中)⇧Ⓟ	ダウン攻撃	25	33	-	-	-	-	
背後への攻撃									
バックスラッシュ	(D、敵が背後)Ⓟ	上	12	12	−2	+2	+6	腹側	
ターンストレート	(D、敵が背後)⇩Ⓟ	上	12	14	−12	−9	−4	○	
ハーフムーンターンキック	(D、敵が背後)Ⓚ	上	20	19	−7	-	-	○	
ストッピングファールキック	(D、敵が背後)⇩Ⓚ	中	14	17	−13	−9	−4	○	
フェイスクラッシュエルボー	(D、敵が背後)Ⓟ+Ⓚ	上	19	17	±0	+4	+8	○	
ターンロースピンスライサー	(D、敵が背後)⇩Ⓚ+Ⓖ	下	20	21	−15	-	-	×	
バックスラッシュ	(M、敵が背後)Ⓟ	上	12	12	−14	−11	−6	腹側	
ターンストレート	(M、敵が背後)⇩Ⓟ	上	12	14	−12	−9	−4	腹側	
ハーフムーンターンキック	(M、敵が背後)Ⓚ	上	20	19	−7	-	-	○	
ストッピングファールキック	(M、敵が背後)⇩Ⓚ	中	14	17	−13	−9	−4	○	
フェイスクラッシュエルボー	(M、敵が背後)Ⓟ+Ⓚ	上	19	17	−6	−5	+2	○	
ターンロースピンスライサー	(M、敵が背後)⬃Ⓚ+Ⓖ	下	20	21	−15	-	-	×	
壁技									
リアクトラウンドキック	(自分が壁向き)⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	30	42	-	-	-	×	壁際限定
ウォールバックロール	(自分が壁向き)⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	特殊行動	-	-	-	-	-	-	壁際限定
起き上がり攻撃									
ライジンクバックキック	ⓀⓀⓀ　うつ伏せ足敵側	中	20	29	−6	+3	+5	○	
ライジングバックキック	ⓀⓀⓀ　うつ伏せ足敵側（ディレイ）	中	20	16	−14	+2	+5	背側	
ライジングバックキック	ⓀⓀⓀ　うつ伏せ足敵側（横転）	中	20	16	−6	+3	+5	○	
ライジングバックキック	ⓀⓀⓀ　うつ伏せ足敵側（前転）	中	20	16	−14	+2	+5	背側	見た目は前転だがゲームシステム上は後転
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ　うつ伏せ頭敵側	中	20	28	−6	+3	+6	×	
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ　うつ伏せ頭敵側（ディレイ）	中	20	16	−14	+2	+4	×	
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ　うつ伏せ頭敵側（横転）	中	20	16	−6	+3	+5	背側	
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ　うつ伏せ頭敵側（後転）	中	20	16	−14	+2	+4	×	
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ　仰向け足敵側	中	20	34	−6	+3	+5	×	
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ　仰向け足敵側（ディレイ）	中	20	16	−14	+2	+4	×	
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ　仰向け足敵側（横転）	中	20	16	−6	+3	+5	×	
ヴァーティカルスピンキック	ⓀⓀⓀ　仰向け足敵側（後転）	中	20	16	−14	+2	+4	×	
ライジングバックキック	ⓀⓀⓀ　仰向け頭敵側	中	20	34	−6	+3	+6	背側	
ライジングバックキック	ⓀⓀⓀ　仰向け頭敵側（ディレイ）	中	20	16	−14	+2	+5	背側	
ライジングバックキック	ⓀⓀⓀ　仰向け頭敵側（横転）	中	20	16	−6	+3	+6	背側	
ライジングバックキック	ⓀⓀⓀ　仰向け頭敵側（前転）	中	20	16	−14	+2	+5	背側	見た目は前転だがゲームシステム上は後転
スライドロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ　うつ伏せ足敵側	下	20	29	−6	+1	+3	×	
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ　うつ伏せ足敵側（ディレイ）	下	20	18	−5	−3	+2	×	
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ　うつ伏せ足敵側（横転）	下	20	18	−3	+4	+6	×	
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ　うつ伏せ足敵側（前転）	下	20	18	−5	−3	+2	×	見た目は前転だがゲームシステム上は後転
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ　うつ伏せ頭敵側	下	20	33	−6	±0	+2	×	
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ　うつ伏せ頭敵側（ディレイ）	下	20	18	−14	−3	+2	×	
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ　うつ伏せ頭敵側（横転）	下	20	18	−6	+3	+6	×	
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ　うつ伏せ頭敵側（後転）	下	20	18	−14	−3	+2	×	
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ　仰向け足敵側	下	20	34	−6	+1	+5	×	
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ　仰向け足敵側（ディレイ）	下	20	18	−14	−3	+2	×	
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ　仰向け足敵側（横転）	下	20	18	−6	+3	+7	×	
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ　仰向け足敵側（後転）	下	20	18	−14	−3	+2	×	
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ　仰向け頭敵側	下	20	34	−6	+1	+4	×	
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ　仰向け頭敵側（ディレイ）	下	20	18	−5	−3	+2	×	
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ　仰向け頭敵側（横転）	下	20	18	−6	±0	+3	×	
ロースピンキック	⬇ⓀⓀⓀ　仰向け頭敵側（前転）	下	20	18	−5	−3	+2	×	見た目は前転だがゲームシステム上は後転

※1　1発目のⓀヒット時のみ腹側に避けられる　※2　1発目のⓀヒット時のみ背側に避けられる　※3　1発目が出る前の背側　※4　1発目が出る前の背側

Editorial postscript

Editors

●度重なるバージョンアップに翻弄されたムック制作だったが、何とか期待通りの本に仕上がったと思われる。後は、この本がより多くのプレイヤーに活用されることを願ってやまない。　(猿渡)

●Ver.B対応ムック制作中の晴天の辟易、もとい青天の霹靂とでもいうべきVer.C登場の報。今回は調べに調べたフレームデータがキモですから、キモを冷やしました。ともあれ、皆様ご苦労様でした。　(杉田)

●初代VFのクラブイベントから9年が経つ。今でも当時のインパクトを引きずってか、カクカクしたポリゴンの方が俺にはしっくりくる。そんなわけで、今回のアレンジはスゲーうれしかったのだ。(霜竜)

●編集者、ライター、デザイナー、印刷所の人、すべてが一丸となって作り上げた、短所長所織り交じる可愛い我が子。そんな感じの本です。大変だけどバーチャだから我慢できました！(イタキョ-@八郎潟)

●今回も凄いスケジュールになってしまいました。これを読んでる人がいるってことは、本が発売されたということなんでしょうが、今の状況では信じられなかったりします。スゲー。　(マッスル北裏)

●「バーチャファイター4」、とても楽しく遊ばせてもらっています。一度始めると疲れるまでやめられません。操作が忙しいので肩と首にドッときます。ハメです。仕事中にやる禁止です(当たり前)。　(JK)

●今さらながらバーチャ熱が沸々と上昇してきております。この青本を見る限り、覚えること一杯あるなあ。がるばんぞー。とりあえず、この仕事が終わったら渋谷で揉まれてくるとしますか。　(マジン)

●新作が発表される度、初めて『VF1』に出会った時の衝撃が蘇ります。慣れというのは残酷なもので、回を追うごとに当然感動は薄れてしまうのですが。今回は久々にドキドキさせられました。　(ひで)

●ニーブラスト、ドロップキック、フェイスクラッシュチョップ、ローリングソバット、アームホイップ、Fシュタイナー、サマーソルト、タイガードライバー、Gスイング。これが僕のウルフの全技。(K)

●第一作からアキラ一直線で遊んできたが、あまりの技の出なさっぷりに、自分が嫌になりつつある。VF4ではついにジャッキーとリオンに手を染めたけど、心は八極門にあり　(大道を歩くまこ～る)

●いまだにサラ初段の私ですが、Ver.Cと青本をきっかけにゲーセンに再デビューして、サラを育成しようかと思う次第です。追伸：データ調べを担当していただいた御三方お疲れさまでした。　(おじゃ)

●どんな人と対戦しても面白いっていいよね。ほかのゲームだと乱入された時点で「ガン萎え」とかいうことがあるけど、『VF4』は誰でもOKって感じ。さて、対戦しますかっ！　マジンさん。(あんどMild)

●ゲーセンでもますます盛り上がってきて、まだまだやり込む価値がある『VF4』。私はジャッキー使ってます。といってもカード持っていません。ゲーセン強すぎるし……　(ヘボじゃっきー飯塚)

●バーチャはそんなにプレイしてなかったんですが、広告ページとか担当してるウチにやりたくなってきている自分。今までは途中で投げ出していたけど、今回は頑張りたい。そんな気持ち。　(黒鉄)

Writers

●担当キャラが強くなって少し……いや、かなりウキウキです。でも、仕事の忙しさでゲーセン行けなくてかなりブルーだったな～。やっと行けてもどっちのゲームやるか迷うし……。悩み膨大。　(H.L)

●発売から半年。予想以上の大ヒット？　当然の大ヒット？　何はともあれゲーセンは活気にあふれ、バチャっ子は毎日がお祭り。いいゲームを提供してくれたSEGAさんには改めて感謝です。(がっちん)

●ども。青本どうでした？　いろいろとネタを提供したけど満足してもらえました？　でも、まだまだ隠された情報はあるはず。もちろん、俺が知らない情報だって……。調べごとはPS2版か？　(キャサ夫)

●年が明けてから初詣にもいかず、編集部で調べごと……。ようやくすべてが終わりほっと一息。Ver.Cでの新しい連係を考えながら対戦に活かすまで、まだまだ修業の道は続きそうです。　(SHO)

●もしも今後対戦ゲームが出て、それがネットワーク非対応だったら？　どんなに面白くても、どっか物足りない気がするんじゃないかと思うと、ちと怖い。業界標準になってほしいなあ。　(善之字元帥)

●ついに、編集後記を書く段階がやってまいりました(写真撮影が残ってる)。これが終わったら、心おきなく対戦三昧……とはいかないのが世の常。大台にも乗ったことだし、隠居すっか。　(ちゃっきー)

●とりあえず無事本が出てヨカッタ！　仕事で全然「バーチャ」やれなかったんで、今はとにかく「バーチャ」がしたい。つうわけで、ゲーセンで見かけたら積極的に対戦よろしく～。　(ブンブン丸)

●早くも「丸裸」にされようとしてる『VF4』。これから戦略が一変してしまうようなテクニックは見つかるのでしょうか？　『tb』の猛者たちですら唸ってしまうような発見を祈って……。　(VOVO)

Cooperators

●フレーム調べもようやく終了。途中でVer.BからCへ変わったため、データ変更への対応もれが微妙に不安かも。うーむ、ま、多分大丈夫(!?)なんで、データを吸収してもりもり強くなって下さいな。　(栗田)

●久しぶりに実家に帰ったら、いつの間にか建て直してました。おかげで、せっかくの正月も部屋の片付けで忙しく、正月を満喫できなかったことが心残りです。こんな僕に愛をください。　(Q)

●ウルフィーと名乗っていながらカゲをはじめ、いろんなキャラを使用中です。調べごと、はっきりいってハメでした。フレーム表は実戦で必ず役に立つのでぜひ活用して下さい。　(ウルフィーの人)

郵便はがき

料金受取人払

世田谷局承認

005

差出有効期間
平成16年1月
31日まで
（郵便切手不用）

154-8790

005

（受取人）
（株）エンターブレイン
東京都世田谷区若林1-18-10

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.8

バーチャファイター4 BLUE BOOK -ADVANCED PHASE-

切り取り線

フリガナ		年齢	性別	血液型
氏名		歳	男・女	型
生年月日	19　年　月　日	電話　（　）		
住所	□□□-□□□□ 都道府県			市郡区
E-メールアドレス		職業		
電子メールによる情報などの送付を希望しますか？		□はい　□いいえ		

Q1:本書についての感想をお願いします。

Q2:面白かった記事とつまらなかった記事をお答え下さい。

面白い:

つまらない:

Q3:本書のことをどこで知りましたか?

①ARCADIA本誌　②広告　③書店　④ゲームセンター　⑤友人・知人

⑥その他(　　)

Q4:定期的に購読している雑誌・書籍などを教えて下さい。

Q5:アルカディア本誌を買っていますか?

①毎号買っている　②たまに買っている　③買わない　④知らない

Q6:ムック化を希望するアーケードゲームがあったら教えて下さい。

自由欄(　　都・道・府・県)(P.N.　　)

切り取り線

※当アンケートハガキの質問&自由欄に描かれたイラスト、バーチャファイター4への熱い想いは、本誌ARCADIAで連載中の読者投稿コーナー「アルカディアフロンティアーズ」もしくは、「バチャっ子Infinity」に掲載させていただく場合があります。御了承下さい。

アンケートにご協力ありがとうございました!

VIRTUA FIGHTER 4 BLUE BOOK
～ADVANCED PHASE～

『バーチャファイター4 レッドブック』
～アドバンスド フェイズ～

発行
株式会社エンターブレイン
〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10

雑誌 61951-53
平成14年2月28日発行

発行人
浜村弘一

編集人
松本秀寿

編集長
猿渡雅史

デスク
杉田哲朗
霜田和人

編集
伊丹　恭
北裏裕章
河野淳一
鈴木宏昌
入澤英明
貝田知明
高橋　誠
小沢　正
安藤慶祐
飯塚晃司
高瀬勝之

アートディレクター
大里浩二（THINKS NEO）
林田貢司（CORN FLAKES）

デザイン
久保田シンヤ
佐藤恭子
齋藤明子（THINKS NEO）
荒井知之（THINKS NEO）

表紙CG
久保田潤（iceman）

表紙デザイン
Smile Studio（福島トオル）

ライター
H.L
がっちん
キャサ夫
SHO
善之宇元帥
ちゃっきー
プンプン丸
ボボしじみ

制作協力
栗田
Q
ウルフィーの人

Special Thanks
株式会社SEGA-AM2
株式会社セガ

COPYRIGHTS
VIRTUA FIGHTER　：©SEGA 1993
VIRTUA FIGHTER 2：©SEGA 1994
VIRTUA FIGHTER 3：©SEGA 1996
VIRTUA FIGHTER 4：Original Game ©SEGA ©SEGA-AM2/SEGA, 2001

印刷
大日本印刷株式会社

©2002 ENTERBRAIN,INC. All rights reserved. No part of this magazine may be reproduced of transmitted in any form or by any means,electronic or mechanical,including photocopying and recording,for any purpose without the express permission of ENTERBRAIN,INC.
株式会社エンターブレインの明示の承諾なく、本誌に掲載する一切の文書・図版・写真等を、手段や形態を問わず複製・転載することを禁じます。

enterbrain mook

ARCADIA EXTRA Vol.8

VIRTUAFIGHTER4 BLUE BOOK

-ADVANCED PHASE-

9784757707832

ISBN4-7577-0783-5

C9476 ¥1280E

1929476012807

◉定価 本体1,280円+税

平成14年2月28日発行

発行人／浜村弘一　編集人／松本秀寿　発行所／株式会社エンターブレイン

〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10　☎03-5433-7850(営業局)

enter brain

Original Game ©SEGA ©SEGA-AM2/SEGA, 2001

©2002 ENTERBRAIN,INC. All Rights Reserved.

雑誌61951-53　®2003/01　Printed in Japan　大日本印刷